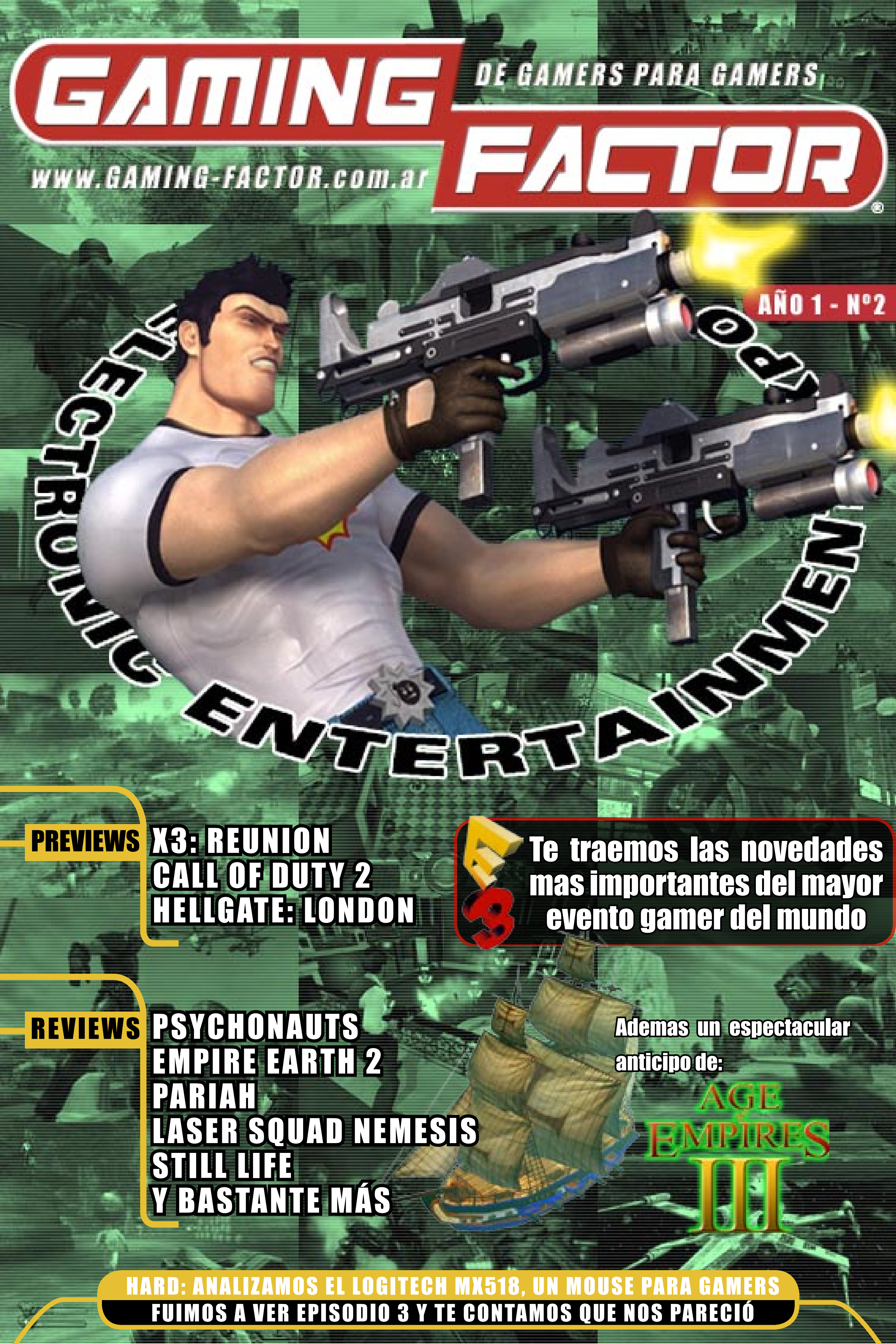

GAMING FACTOR
DE GAMERS PARA GAMERS
www.GAMING-FACTOR.com.ar
AÑO 1 - Nº2
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
PREVIEWS
X3: REUNION
CALL OF DUTY 2
HELLGATE: LONDON
Te traemos las novedades mas importantes del mayor evento gamer del mundo
REVIEWS
PSYCHONAUTS
EMPIRE EARTH 2
PARIAH
LASER SQUAD NEMESIS
STILL LIFE
Y BASTANTE MÁS
Ademas un espectacular anticipo de:
AGE OF EMPIRES III
HARD: ANALIZAMOS EL LOGITECH MX518, UN MOUSE PARA GAMERS
FUIMOS A VER EPISODIO 3 Y TE CONTAMOS QUE NOS PARECIÓ

INFINITION 05

EXPOSICION DE ENTRETENIMIENTO ELECTRONICO

VENI A JUGAR

WCG
WORLD CYBER GAMES

8, 9 Y 10 DE JULIO
EN LA RURAL
DE 10 A 22 HS















compumundo
commodore























EDITORIAL

Gaming Factor Online

Solo una vez por año, el famoso South Hall se llena de juegos y empresas deseosas de mostrarlos. La E3 es un evento único, el más grande de todo el mundo, y por ello, el más importante. Este año con la cercanía de la salida de las consolas de nueva generación se vio una gran presencia de las mismas. A pesar de ello, este año se mostraron muchos títulos prometedores para nuestras PCs. (véanlos en la super nota de la E3 en la pagina 16) Pero algo que me llamo particularmente la atención fue la cantidad de juegos multiplayer online masivos (MMO) que se expusieron. De todo tipo y genero, basados en enorme cantidad de universos de la literatura, ficción o incluso originales. Este genero esta sufriendo de una masificación a nivel mundial. No solo es por el agregado de jugar con y contra seres humanos, sino que también beneficia a las empresas ya que pueden tener mayor control de sus productos y así disminuir la piratería. Desafortunadamente acá en Argentina las conexiones de Internet y el devaluado peso nos producen mas que suficientes dificultades para evitar echarle mano encima a alguno de estos títulos. ¿Podremos sumarnos a tantos interesantes universos virtuales como City of Heroes, Star Wars Galaxies o los inminentes Lord of the Rings Online o Age of Conan? Solo el tiempo lo dirá, mientras tanto me voy a jugar una partida de Pac-Man...

Diego Beltrami
Jefe de redacción

JUEGO DEL MES

PSYCHONAUTS

Pagina 37

Es la última creación de Tim Schafer... ¿Hace falta decir algo más? No, pero lo decimos igual.
Psychonauts, el primer título de Double Fine, es todo lo que se esperaba que fuese. Un juego muy divertido, con una premisa más que interesante y excelentemente llevada a cabo. Los personajes son memorables al igual que cada nivel que visitamos. Con un trabajo artistico y de diseño fabuloso Tim Schafer y compania nos traen un producto original y fresco. Altamente recomendado para cualquier mamífero.

INDICE

STAFF



www.gaming-factor.com.ar

AÑO 1 - Nº 2

DIRECCIÓN
Diego Beltrami
Nicolas Piergallini

JEFE DE REDACCIÓN
Diego Beltrami

CORRECCIÓN
Federico Mendez

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN
Nicolas Piergallini
Diego Beltrami
Santiago Perez Lamas

STAFF GAMING FACTOR
Walter Chacón
Santiago Platero
Leandro Días
Maximiliano Nicoletti
Juan Cruz García

COLABORADORES
Matías Sica
Diego Bortman
Pablo Strauss
Alejandro Parisi
Juan Marcos Victorio
Gustavo Greggi

RELACIONES PÚBLICAS
Cristian Molina
prensa@gaming-factor.com.ar

NEWS

LAS NOTICIAS MÁS CALIENTES DEL MUNDO GAMER

¡Unreal Engine 3 para todos!

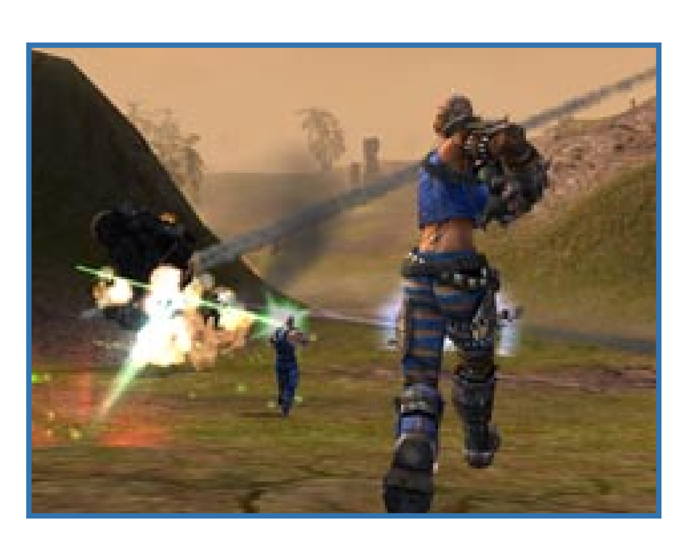
Epic Games, creadores del Unreal Engine, compró recientemente todos los derechos del Reality Engine, pero no piensa continuar con su desarrollo o venta sino que incorporará sus tecnologías al Unreal Engine 3. Esta movida por parte de Epic Games tambien incluyó contratar al fundador y líder de programación de motor de Artificial Studios (la creadora del Reality Engine), Tim Jonson, quien se unirá al equipo de desarrollo de la más moderna versión del Unreal Engine.

En otras noticias relacionadas, más empresas continúan licenciando el poderoso Unreal Engine 3.

NCSoft, una de las mayores empresas en el mercado de juegos online multiplayer masivos, responsables de juegos como City of Heroes o la popular saga Lineage; o Silicon Knights, responsables de Blood Omen o Metal Gear Solid: The Twin Snakes se subieron al barco de Epic Games, al igual que el ejército Norteamericano para su juego “America’s Army”.



Unreal Engine 3 es la más nueva versión del poderoso engine y está apuntado a una nueva generación de engines con gráficos y física realistas. Todos estamos esperando la salida de algún titulo usando este motor gráfico para ver así todo su potencial en funcionamiento.



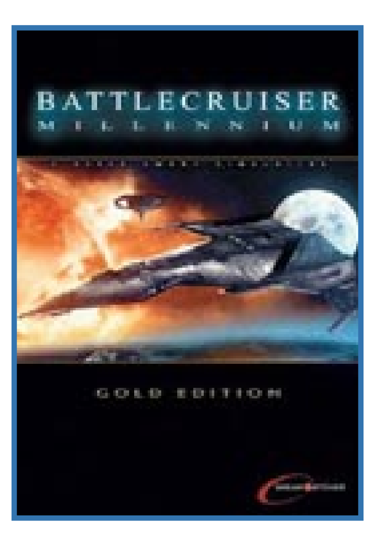
Far Cry se va a los 64 bits

Un enorme parche de 500Mb es el regalito que nos han dejado la gente de Crytek y Ubisoft. Este parche contiene la esperada mejora del juego de Crytek para aprovechar al máximo las posibilidades de los microprocesadores de 64bits de AMD. Pero no se vayan.... ¡Hay más! Asi es, los amigos de Crytek no se conformaron con eso y también incluyeron contenido exclusivo: nuevos mapas para el modo multiplayer además de un nuevo nivel para singleplayer.

El parche está preparado para correr en la nueva versión del famoso sistema operativo: Windows XP Professional x64 Edition.



Novedades de 3000AD



Desde el 15 de abril que Universal Combat: A World Apart, juego desarrollado por 3000 AD, paso a estado gold. Pero Dreamcatcher, quien iba a publicarlo, mantuvo la versión retail sin salir a la calle y, por consiguiente, rompió el contrato con 3000 AD, por los que los derechos regresaron al desarrollador, quien también recupero los derechos de Battlecruiser Millenium. Eso llevó al desarrollador a emitir una orden de cese y desista contra Dreamcatcher sobre la publicación y venta de ambos juegos amenazando con acciones legales.

3000 AD actualmente se encuentra terminando los preparativos para la versión de venta Online de ambos Universal Combat: Universal Combat Gold y Universal Combat: A World Apart que saldrán a la venta en junio como fecha estimativa. A lo sumo saldrán en julio si surge algún problema serio. Por otro lado Battlecruiser Millenium, en una movida que todos agradecemos enormemente, se encuentra disponible para descargar gratuitamente desde la web. Son 230Mb y pueden encontrarlo en:

http://www.gamershell.com/download_9337.shtml
http://www.3dgamers.com/dlselect/games/bcmillennium/bcm10903free.exe.html

Novedades sobre Half-Life 2 Aftermath

Valve Software confirmó que pronto la expansión de este juegazo estará disponible en la bateas en Septiembre próximo. Comentan que está prácticamente listo, pero están negociando con un nuevo distribuidor.

El inconveniente comenzó el mes pasado, cuando Vivendi terminó la distribución de juegos desarrollados por Valve, y entonces Aftermath podría haber sido sólo distribuido por el sistema Steam.

Hay algunos rumores de que Valve encargará a Activision para la distribución de ésta expansión, debido a que ya han llegado al arreglo de la distribución de Day of Defeat.



¡La gente de 3DRealms come pizza con pepperoni!

Y si, es lo único que puede considerarse como noticia respecto al mítico juego Duke Nukem Forever.

Resulta que en los foros de 3DRealms apareció George Broussard, capo de la empresa, para responder algunas preguntas sobre el juego que ha pasado casi ocho años en desarrollo y que, por lo visto, está intentando dejar un record imbatible. Broussard respondió preguntas tan importantes relacionadas con los modelos, texturas, armas incluidas, diversidad de enemigos y lo más interesante... ¿Qué pizzas le gusta comer los desarrolladores del juego del abultado Duke?

Asi es como nos enteramos de la importante noticia de que comen pizza con pepperoni. Aparte de eso, las demas respuestas fueron lo suficientemente vagas como para dejar lugar al clásico “When its done” que tan bien caracteriza al juego.



X-Men Legends II confirmado para PC

Se confirma que esta secuela, a cargo de Raven, será lanzado tanto para PC como para consolas.
Como se vio en una demo, este juego de acción (y algo de RPG) estará orientado para jugarlo de a cuatro jugadores y será básicamente como la primera entrega, pero con algunos arreglos interesantes. Además, agregarán nuevos poderes y nuevas ubicaciones.
Está previsto su lanzamiento para primavera de este año.

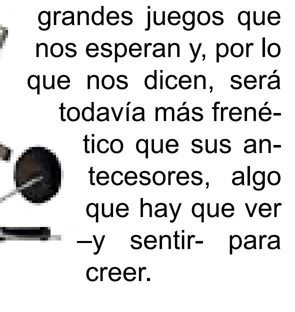




Se revelan detalles de Serious Sam 2

Todos amamos la alegría que Sam Stone supo traernos en sus dos frenéticas aventuras. Ahora regresa con todo. Estrenando Engine nuevo que supera incluso la cantidad de enemigos en pantalla que tenia su predecesor.
El juego constará de cuarenta niveles que se desarrollan alrededor de siete escenarios diferentes como ser pantanos, junglas, ciudades futuristas y más, más, más. Más enemigos: se han agregado unos 45 nuevos tipos de enemigos, muchos con el característico humor que acompaña a la saga. E incluso ahora está la nueva opción que nos permite utilizar vehículos o hasta incluso montar animales en locas persecuciones y luchas tanto o más desenfrenadas que las que vimos en los dos primeros encuentros.
Sin duda al- guna Serious Sam 2 es uno de los grandes juegos que nos esperan y, por lo que nos dicen, será todavía más frenético que sus antecesores, algo que hay que ver –y sentir- para creer.







Empire at Wars tardará en llegar

Por lo visto a la gente de LucasArts se les rompió el hiperimpulsor y su nuevo RTS basado en la popular licencia de Star Wars ha sido retrasado. El juego pasó de estar anunciado para fines de este año a (nuestro) invierno del 2006. Desafortunadamente no nos queda otra más que esperar sentados y bien cómodos para al fin poder comandar a las fuerzas del imperio en su misión por aplastar a la patética Rebelión.



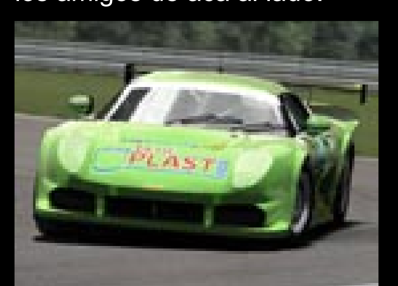
Y aun más retrasos

Space Rangers 2: Dominators, un juego de rol especial fue pateado hasta pasado el 17 de Junio. Esto se debe al anuncio de que las versiones inglesas y escandinavas incluirán el primer titulo de la saga, que solamente había sido publicado en Rusia, además de que la gente de Excalibur quiere largar al mercado un juego en excelentes condiciones.
También el juego stealth de Plastic Reality Technologies, “El Matador”, se vio afectado por esta moda de retrasar juegos, y pasó de primavera de este año a estar anunciado para invierno del 2006.
Peor es el caso de “The Roots”, juego de rol que sencillamente dejó de tener fecha de salida. Curiosamente este juego ha sido retrasado varias veces luego de estar originalmente anunciado para primavera del año pasado. Situación similar a la que sufre el estratégico por turnos “Creature Conflict: The Clan Wars”.
Otros juegos cuya fecha de salida se ha vuelto algo difusa son UFO: Aftershock, Crime Life: Gang Wars y The Regiment.



ToCA Race Driver 3 toma la delantera

Codemasters recientemente dejo ver en el sitio web de su simulador de carreras que la tercera parte en lugar de salir para fines de año, saldrá durante primavera del 2005. Todo un ejemplo para seguir para los amigos de acá al lado.



Driver continuará... en el 2006

Es oficial, Atari confirmó que una nueva instalación de la franquicia que protagoniza el duro policía Tanner está siendo desarrollada y que verá la luz a principios del año que viene.
Según afirmaron este nuevo Driver se parecerá más a su primer versión que a al decepcionante Driv3r, que resultó ser un GTA3 devaluado. Además comentaron que el juego se desarrollará en una fotorealista representación de la ciudad de Nueva York, con una jugabilidad libre.



¿Gears of War para PC?

Se comenta que el próximo Gears of War, planeado para salir en la nueva Xbox 360, también sería desarrollado para PC. Sin embargo, este juego es exclusivo de la consola de Microsoft, por lo que se rumorea de que será adaptado tal como se hizo con Halo. Esperemos que no tengamos que esperar tanto tiempo como sucedió con Halo.

HELLGATE: LONDON

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: 1 de noviembre
Demo: No disponible
Género: FPS / RPG
Compañía: Flagship Studios
Distribución: Namco

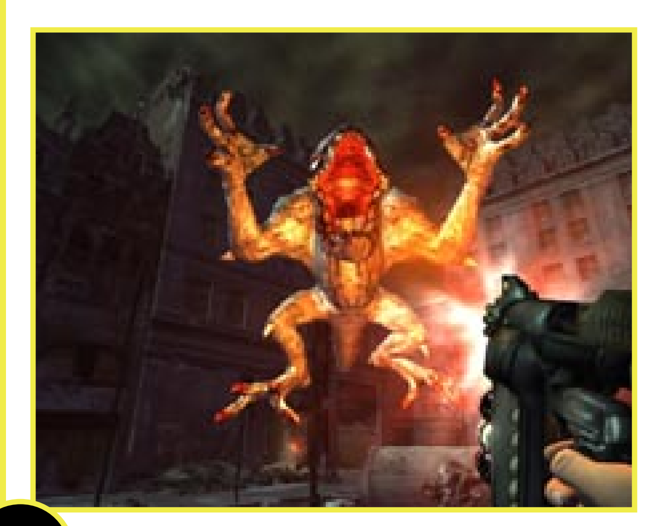
MUCHO MÁS QUE DIABLO EN EL SIGLO XXI

POR Walter Chacón

Los ex-miembros de Blizzard North formaron hace cosa de dos años la compañía Flagship Studios. Hellgate: London es el primer juego que desarrolla esta empresa, el cual tiene ciertos parecidos con el gran éxito que tuvieron en su anterior lugar de trabajo: Diablo.
Esto no es para nada malo. Si bien pueden parecerse el estilo de juego, algunas cosas de la historia y un par de ideas, contará con suficientes innovaciones para que no sea una mera sombra de un gran logro.

La última muela de juicio (a.k.a. El Juicio final)

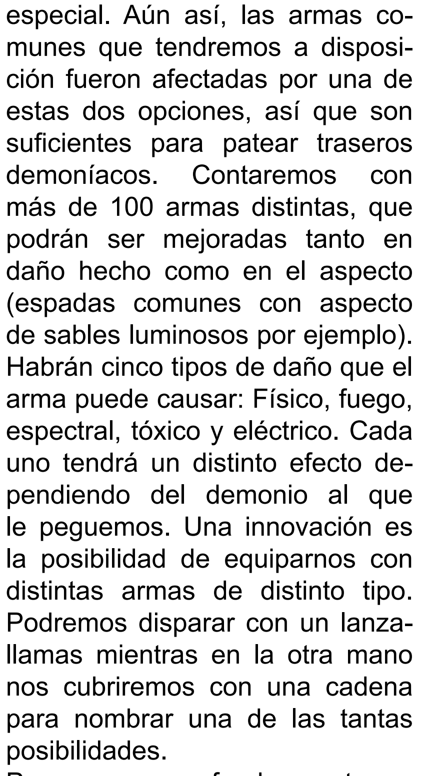
La historia mezcla varios aspectos de la realidad con hechos ficticios, haciendo así una excelente ficción.
En el pasado una tragedia ocurrió y los demonios empezaron a invadir Londres. Durante cientos de años se repitieron estos ataques, pero la humanidad triunfó siempre con la ayuda de los Templars. Estos seres de inmenso poder eran los únicos que sabían la forma de vencerles. Sin embargo el rey Philip IV disolvió la organización, a causa de la envidia que generaba el tremendo poder que poseían. Aún así, los Templars siguieron existiendo, ocultos en túneles subterráneos creados por los Freemasons, quienes imaginaron lo que en el futuro podría llegar a suceder. Y sucedió. La humanidad se fue olvidando de las religiones y viejos conocimientos para preocuparse por la nueva tecnología. Cuando los demonios volvieron a aparecer, el planeta tierra estaba totalmente desprotegido. Los militares inútilmente intentaron detenerlos, solo para darse cuenta que las armas comunes no tenían efecto. Los Templars restantes ofrecieron su ayuda, solo para ser rechazados. Lo único que pudieron hacer es evacuar a la mayor cantidad de civiles a las guaridas subterráneas y esperar. Pasó el tiempo y las preguntas aparecieron: ¿Cómo será el estado de los demás países en el mundo? ¿Habrá manera de cerrar la puerta de donde vienen las criaturas satánicas? ¿Saldrá Duke Nukem: Forever alguna vez?



Los desarrolladores decidieron que juguemos con la cámara en primera persona para tener una mayor inmersión en la terrible atmósfera de este Londres post-apocalíptico. Una gran decisión. Como en diablo, la cosa será salir a matar todo lo que nos crucemos. Claro que habrá otros factores que evitarán la monotonía. Las quests que tengamos por ejemplo servirán para distraernos de tanto matar porque sí, excepto la principal que es obligatoria obviamente. Habrán clases para elegir, que determinarán nuestros atributos y habilidades. Hasta hoy solo se han anunciado los Templars, orientados al combate a corta distancia. Cuentan con habilidades para tener un movimiento superior y escapar velozmente si la situación lo requiere. Sobre el sistema de habilidades tampoco se habló mucho, pero corre el rumor de podremos crear nuestros propios hechizos.

Dios bendiga a esta bala

Las armas comunes no sirven. Solo se acaba con un demonio con un hechizo o cierto objeto especial. Aún así, las armas comunes que tendremos a disposición fueron afectadas por una de estas dos opciones, así que son suficientes para patear traseros demoníacos. Contaremos con más de 100 armas distintas, que podrán ser mejoradas tanto en daño hecho como en el aspecto (espadas comunes con aspecto de sables luminosos por ejemplo). Habrán cinco tipos de daño que el arma puede causar: Físico, fuego, espectral, tóxico y eléctrico. Cada uno tendrá un distinto efecto dependiendo del demonio al que le peguemos. Una innovación es la posibilidad de equiparnos con distintas armas de distinto tipo. Podremos disparar con un lanzallamas mientras en la otra mano nos cubriremos con una cadena para nombrar una de las tantas posibilidades.
Pero no se confundan, este no es un FPS como cualquiera. La puntería no importa tanto como el tipo de arma y las capacidades de nuestro personaje. Dependiendo de la habilidad, el disparo le dará o no. Así que no se preocupen por apuntar cuidadosamente a la cabeza (si es que tiene una) porque no siempre se la pondrán ahí.



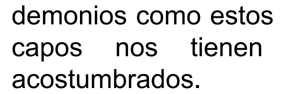


Motor Infernal

El motor que mueve esta bestia sobrepasa con todo. Cada vez que se empieza un juego nuevo, los niveles serán generados totalmente al azar, al igual que los lugares de aparición de los monstruos, drops (puede que una criatura suelte un arma y luego otra suelte la misma arma pero con daño de fuego) y quests (parecido a lo que vimos en Diablo II). La re-jugabilidad y la falta de noción que tendremos es bastante grande. También realiza un cálculo rápido sobre la ubicación de objetos animados, la iluminación y las sombras que aparecen. Es por este motivo que el engine tuvo que ser escrito desde cero: Ningún otro motor comercial podía estar tan basado en el azar sin sufrir densos tiempos de carga. Lo único externo que posee es la física Havok, implementada también en Max Payne 2.
Los gráficos no se quedan atrás. La visión de un Londres que fue reconstruido varias veces, en el cual no habitó un humano por años, es esplendida. Las criaturas, el cielo, las armas: todo tiene un nivel de detalle excelente. Tal vez quede un poco chico al momento de salir, ya que la fecha prevista está muy cerca de la salida del nuevo Unreal, pero es más que suficiente y está a la altura del resto del juego.
En el multiplayer se piensan varios modos de juego, orientados principalmente al modo cooperativo. En el primero podremos jugar la historia principal con amigos, haciendo grupos numerosos para salir a cazar diablitos (la generación al azar de los niveles encaja perfectamente con este modo). Otra opción será un desafío de por cuanto tiempo podemos defender un lugar, de las fuerzas del mal que aparecen infinitamente dependiendo de la cantidad de los jugadores. ¡Incluso habrá un modo en el que varios jugadores aparecerán en distintas zonas y tendrán que salir de cacería! También informan la posibilidad de poder guardar las repeticiones y subirlos a Internet, así como también un Server que tendrá diversos rankings, con por ejemplo las personas que más demonios han matado.
Faltan muchas cosas todavía, pero debido a los éxitos que tuvieron estas personas en la anterior empresa, estamos casi seguros que Hellgate: London será un clásico que quedará en la historia. Si todo sale bien, el próximo año podremos seguir matando demonios como estos capos nos tienen acostumbrados.









AGE of EMPIRES III

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: 1º noviembre de 2005
Demo: No Disponible
Género: RTS
Compañía: Ensemble Studios
Distribución: Microsoft Games

LA VUELTA DE TODO UN GÉNERO EN LOS RTS

POR Santiago Platero



Océano Atlántico, 12 de Julio, año del señor 1517. El cálido viento de las Américas despeina mis cabellos. A lo lejos, puedo observar paisajes paradisíacos. Hermosas costas color oro y tupida vegetación que, también, se mueve al compás del viento. Se oye un grito, una orden. Me aliso mi chaqueta roja. El capitán dice que vamos a desembarcar. Los nativos nos miran desde esas costas, con curiosidad pero con igual desconfianza. Limpio el mosquete y me calzo el sombrero. Estoy listo.

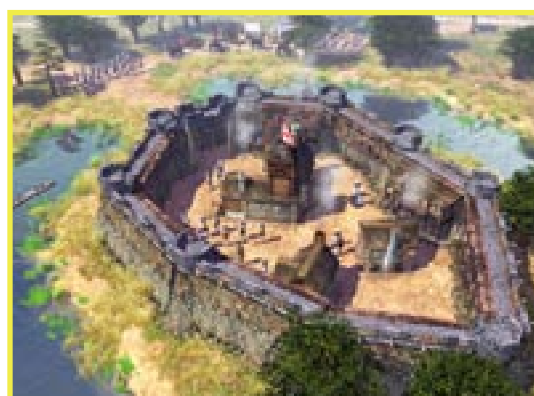
En el año 1997, el primer Age of Empires llegaba a nuestras ya viejas PCs, en una época donde los RTS (estrategia en tiempo real) brillaban por su ausencia, para cambiar ese gris panorama. Expansiones van, secuelas vienen, pensábamos que el último juego salido (Age of Empires II: Age of Kings) iba a ser realmente el último. Se pensaba que Ensemble Studios junto a Microsoft se iban a dedicar de lleno al exitoso Age of Mythology. Como para redondear toda esta historia, estas empresas van por una última entrega –según ellos mismos- de esta exitosa saga.

El viejo Age of Empires innovó en cuanto a su jugabilidad, su interfaz amigable y una corta curva de aprendizaje. Una fórmula exitosa, repetida casi hasta el hartazgo pero que sigue dando sus frutos. Age of Empires III (AoE3), no va a ser la excepción. Los desarrolladores decidieron emprender el camino mas fácil: seguir utilizando el mismo estilo de juego, pero aprovecharlo al máximo, con mejores gráficos y efectos sorprendentes.

Colón, Colón y su hijo Cristobalito

La ambientación del juego será en plena época colonial. Comenzará unos años después del descubrimiento de América hasta la guerra civil norteamericana.

Las distintas potencias europeas se lanzan hacia el Nuevo Mundo, en una competencia por agrandar sus imperios. Podremos escoger distintas facciones bien diferenciadas y que nos darán distintas maneras de jugar. Serían ocho en total y contaremos con los británicos, franceses, españoles, portugueses y holandeses e incluso rusos y el imperio otomano. Estas últimas dos, a pesar de que no participaron en esta parte de la historia humana, plantea la situación de que tal sí éstas civilizaciones lo hubieran hecho.



Una decisión acertada de la empresa situarlo en esta época, ya que es una de las mas ricas de la historia humana, caracterizada por sangrientas batallas entre conquistadores y nativos americanos, y luego, campañas libertadoras. Sin embargo, los diseñadores indicaron que no se centraría en la conquista y aniquilación de los nativos (tal como sucedería en la historia), si no en la confrontación de las distintas potencias europeas.

La historia será una especie de “ficción histórica”, aunque eso no quita que tengamos la posibilidad de encontrarnos a George Washington junto a su Armada Continental luchando por su libertad.

En el juego recorreremos desde imponentes catedrales europeas hasta las corajudas tribus de nativos, con una sucesión de batallas espectaculares con unidades de la Edad Industrial incluyendo infantería armada con rifles, la caballería al son de las trompetas y enormes fragatas de guerra armadas con cañones.

Y como si esto fuera poco, también tendrá un modo en el que seremos una familia y nos dará la posibilidad de participar activamente en la historia durante tres generaciones.

El amanecer de una nueva era

Como dijera más arriba, el estilo del juego no será prácticamente alterado. Los desarrolladores harán hincapié en sorprendentes gráficos y espectacularidad en sus efectos. De hecho, se atreven a comparar a esta producción con el nivel gráfico de juegos como Half-Life 2 o con el motor Unreal 3.0. Aprovechando las últimas bondades tecnológicas como DirectX 9 y Shader 3.0, prometen volarnos las pelucas con tremendos gráficos, batallas llenas de efectos imponentes y escenarios realistas.

Es decir, lo que planean hacer es sorprender al jugador que espera de un RTS los mismos gráficos de siempre. Los efectos del agua serán sorprendentes: veremos como el agua fluye y produce olas de agua salada que salpican las costas caribeñas como también podremos observar como fluyen los ríos de Norteamérica con rapidez y sorprendente realismo. Básicamente, lo que quieren realizar es que jugarlo sea un espectáculo para los ojos.

Las batallas no se quedarán atrás. Utilizando el engine físico Havoc, en las luchas veremos como vuelan pedazos de estructuras al ritmo de los cañones imperiales, como un pobre nativo americano es impactado por las balas enemigas, etc.

A su vez, los efectos de humo serán sorprendentes. Utilizando un complejo sistema de partículas, los desarrolladores prometen efectos sin igual que harán al jugador sentir el fragor y el drama de las batallas.



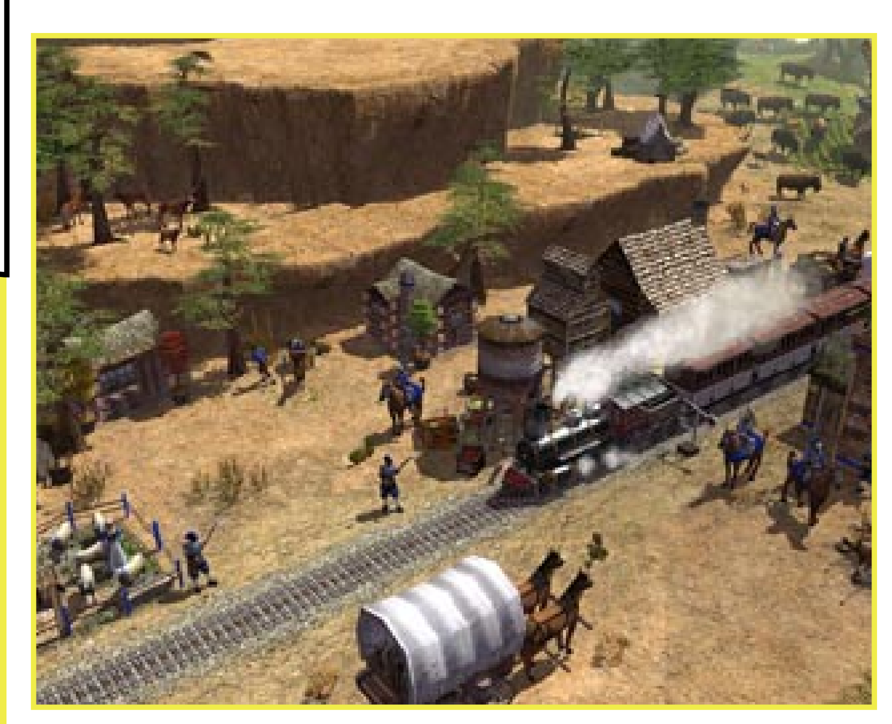
Aunque, de guerra y muerte no se puede alimentar el hombre (bueno, casi). Estará presente siempre la cuestión económica, y se le pondrá mucho mas énfasis que en los viejos juegos de la saga. Es decir, gran parte del éxito o fracaso en nuestra campaña dependerá del factor económico, y esto generará la rivalidad entre las potencias europeas.

Por ejemplo: en cada mapa habrán dos o tres aldeas de nativos. Si queremos sacar mérito económico (y luego, militar) de esto, debemos establecer un puesto de intercambio en la aldea para poder comerciar recursos con los indios. De esta manera, obtendremos ganancias en oro y luego, tendremos la posibilidad de reclutar unidades militares para la guerra.

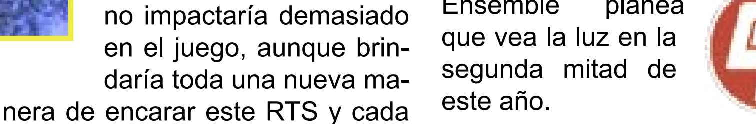


¿Misma fórmula? ¿Mismo éxito?

Sin embargo, la dinámica de las peleas permanecerá prácticamente intacta. No obstante los programadores hayan indicado que no iban a alterar las formaciones de los ejércitos, informaron que ahora este factor será crucial a la hora de las batallas. Y además, comentaron que podremos ver como los mosqueteros, luego de disparar sincronizadamente (si, todos juntos) ráfagas de balas hacia los enemigos, bajaran las bayonetas y se dirigirán a la carga, todo al son de las trompetas. Impresionante, ¿no?



Obviamente, cada civilización poseerá tecnologías propias y unidades únicas. Por ejemplo, veremos los famosos “chaquetas rojas”, entre otras conocidas ar-



madas. Los diseñadores planean agregar variedad de juego según la civilización que elijamos, y que el juego no tienda a ser aburrido y con campañas similares.
La campaña tendrá veinticuatro escenarios, y cada uno dividido con videos intermedios.
Se contarán con ocho civilizaciones rivalizando, tratando de controlar la mayor parte del continente y aumentar sus imperios, ya en expansión. Los enemigos deben ser destruidos a toda costa o convertirlos en poderosos aliados, y también podremos establecer rutas comerciales con las demás civilizaciones. También, se podrán establecer alianzas con los nativos y comerciar con los mismos para provecho propio, por supuesto.
Un aspecto que piensan introducir es el de “Home city”. Este modo, básicamente, plantearía la posibilidad de un doble árbol de tecnología: uno en el nuevo mundo y el otro en Europa, y ambos estrechamente relacionados. Es decir, mientras se van descubriendo nuevas tecnologías en el nuevo mundo, esto también tendrá repercusión en Europa.
Además, mientras se vayan sumando puntos durante el juego, nuestra “Home city” enviará barcos con recursos, colonos o unidades militares. Esto no impactaría demasiado en el juego, aunque brindaría toda una nueva manera de encarar este RTS y cada jugador podrá optar en distintas alternativas según sus necesidades, su estilo de juego y la estrategia plasmada en el mismo.
Y esto no sería todo, porque mientras vamos progresando en el nuevo mundo, la economía de la nación que hayamos elegido mejorará o obtendrá ventajas tecnológicas.
Algo interesante para mencionar es que, en el modo multiplayer, la “Home city” sería algo como un personaje persistente de un RPG.



Chaquetas rojas, piratas ingleses y bellas nativas

Asimismo, contará con soporte multiplayer aunque los desarrolladores también mantienen en estricto secreto sus modalidades. De todas formas, prometen que en este aspecto innovarán y nos brindarán mayores y variadas modalidades.
En definitiva, lo que pretenden es vendernos espejitos de colores con espectaculares gráficos, una ambientación digna de una película pero mantener la jugabilidad que todos conocemos con muchos agregados que, sin embargo, cambiarán la manera de encarar un juego de estrategia. Si cumplen con la mitad de lo prometido, será un juegazo y el mejor de la saga Age of Empires.
Aún no existe una fecha de lanzamiento concreta, pero Ensemble planea que vea la luz en la segunda mitad de este año.

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: Primavera 2005
Demo: No disponible
Género: Simulación
Compañía: Egosoft
Distribución: Enlight

X3: REUNION

DAME UNA BASE, DOS FLOTAS ¿Y PUEDO AGRANDAR EL SISTEMA POR 50 CENTAVOS MÁS?

POR Diego Bortman

X3 Reunion nació como expansión del popular Space-Trader Sim X2: The Treat, pero al darse cuenta de todas las cosas que iban agregando a pedido de los jugadores, decidieron cortar por lo sano y usando un nuevo engine basado en Direct X 9.0 llamado ‘’X3 Reality’’ crear un juego desde cero, el cual lamentablemente no contará con la opción de juego Multiplayer. Un punto para atrás para Egosoft: sacar un juego de este tipo sin MP es un pecado en esta época

Universo 3X veces mas grande

Así como el juego anterior en este podremos combatir a otras naves, tener nuestras propias flotas de cargueros, fighters, destructores, cruceros y construir enormes bases donde podremos o bien producir nuevas materias primas o elaborar productos manufacturados. Todo esto con el afán de ser los más ricos, poderosos y temidos del universo X.



X3 trae mejoras en el apartado comercial ya que implementara un sistema económico dinámico basado en la oferta y demanda de productos. Prometen más de 200 diseños nuevos de todo tipo de naves y bases estelares con los cuales poblar el universo, que será más grande que el juego anterior y contará con campos de asteroides, cementerios de naves y nebulosas gaseosas; los sistemas serán mucho mas grande con lo cual se arreglara la sensación de ‘’todo queda a la vuelta de la esquina’’ que pasaba en X2.
La IA será escrita desde cero, prometiendo mayor dificultad en las luchas contra otros fighters y naves capitales permitiendo increíbles batallas entre varias armadas haciendo uso de nuevos sistemas de armas. Habrá un nuevo modo en el cual se podrá apuntar a varias naves al mismo tiempo. Esto hará que seamos una fuerza a la cual deberán temer todos los habitantes de nuestro universo
La interfaz será más amigable y permitirá un acceso mucho más rápido a las opciones

¿Terceras partes serán buenas?

Al igual que muchos juegos de este tipo, como el Privateer y el Elite, X3 promete una extensa campaña SP -materia pendiente ya que los jugadores se quejaron de lo corta que era la misma en la versión anterior- y con final abierto; esto es, que al finalizar la misma podremos seguir jugando. Incluso si así lo deseamos podremos no cumplirla; claro esta que de esta forma nos perdemos gran parte del juego. También contará con las clásicas misiones que podremos encontrar en el boletín de cada base como ser escoltar otras naves, atacar piratas o asesinar determinados personajes.
En esta nueva historia encarnaremos al mismo personaje del juego anterior, Julian Brennan, y prometen atar los cabos sueltos dejados en X2 que incomodó a muchos.
También se espera cutscenes de mayor calidad que las del juego anterior ya que estas eran malísimas.
Este juego saldrá no solo para PC sino también para la consola X-Box de Microsoft. Esperemos que al ser un producto para las dos plataformas la versión para PC no sufra recortes ni nada parecido, cosa común que sucede últimamente en la industria del videogame.



CALL OF DUTY 2

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: Primavera del 2005
Demo: No disponible
Género: Aventura gráfica
Compañía: Infinity Ward
Distribución: Activision

UNO SOLO NO GANA UNA GUERRA

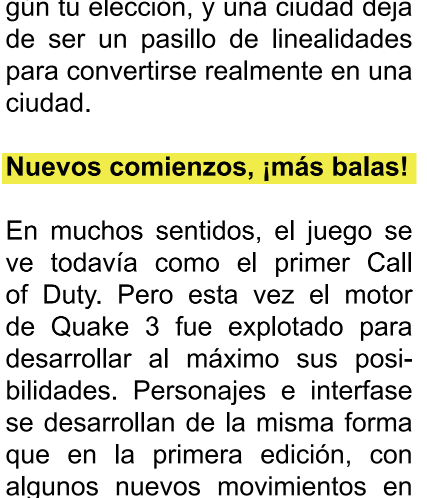
POR Maximiliano Nicoletti

Todos conocemos Call of Duty. El primer juego de la Segunda Guerra Mundial que nos daba un enorme escuadrón de personas a nuestra disposición para cumplir con los objetivos que nos de nuestro teniente en el campo de batalla. Con el tiempo, Call of Duty superó con creces los viejos, lineales y solitarios Medal of Honor y se convirtió en un clásico del genero. Ahora, a poco tiempo de que la primera secuela haga aparición, me tomé el tiempo de hacer un poco de investigación y hacerles llegar algunos datos acerca de uno de los juegos más esperados del año. Sigan sintonizados.



Call of Duty fue elegido juego del año del 2003 en diversos medios por su gráfica, sonidos, música y por sobre todo, fantástica modalidad de juego que revolucionó la forma de ver los FPS de la Segunda Guerra Mundial. Y lo tiene bien merecido. Ahora, con la promesa de muchas cosas nuevas, pero manteniendo las cosas que estaban en perfecto estado, fue anunciada, para la primavera Argentina del 2005, su continuación: Call of Duty 2.

Comparado con la linealidad que llevaba Call of Duty, esta nueva edición contará con algunas libertades más. Seguiremos teniendo la capacidad de utilizar a norteamericanos, ingleses o rusos, pero de una forma muy distinta. Mientras que en la primera edición las misiones se sucedían sin poder cambiarlas, en Call of Duty 2 tendremos la posibilidad de elegir que campaña desarrollar antes o después. De la misma forma, los objetivos que estén presentes durante la misión podrán ser cumplidos en el orden que se nos cante. Esto no quiere decir que todos los objetivos estarán presentes en pantalla ni bien comience la misión, todavía tendremos momentos en los que se nos dirá lo que tenemos que hacer y nuevos objetivos harán su aparición en nuestro menú. De esta forma, el desarrollo de las misiones es siempre diferente, según tu elección, y una ciudad deja de ser un pasillo de linealidades para convertirse realmente en una ciudad.





Nuevos comienzos, ¡más balas!

En muchos sentidos, el juego se ve todavía como el primer Call of Duty. Pero esta vez el motor de Quake 3 fue explotado para desarrollar al máximo sus posibilidades. Personajes e interfase se desarrollan de la misma forma que en la primera edición, con algunos nuevos movimientos en los modelos. El motor recibió de todas formas nuevos aditivos de la última época, como las sombras en tiempo real, al igual que su iluminación. Los efectos de humo, explosiones y fuego se llevan gran parte de los aplausos también.



Otro buen aspecto del juego es el desarrollo de los escenarios. En la gran mayoría de los juegos de este estilo, y por simples razones de requerimientos, cuerpos, agujeros de bala, explosiones e incendios desaparecen en instantes para no sobrecargar el motor. En Call of Duty 2 los campos de batalla parecerán realmente campos de batalla. Las explosiones e incendios dejarán rastros de humo, fuego y polvaredas, y las escenas no parecerán como si hubieran sido limpiadas mágicamente de un instante para otro.

La estrategia del Führer

La Inteligencia Artificial del ejercito alemán ha sido mejorada considerablemente. Mientras Call of Duty se basaba simplemente en sentarse en un lugar a esperar que los alemanes aparecieran de frente para atacar, o avanzar hacia una posición alemana que atacaríamos sin mucha resistencia, los nazis de esta nueva edición se mantendrán en constante movimiento y cambiarán sus tácticas a medida que nosotros vayamos movilizandonos de una forma u otra hacia su posición. De esta forma imitarán nuestros fuegos de cobertura con el fin de sorprendernos en una maniobra de flanqueo y desarrollarán sus propias maniobras. Todo esto mientras tanto aliados como enemigos disparan sus armas, gritan diversas frases y cambian estrategias. De esta forma se crea una impresión más cinemática, que es a lo que los desarrolladores siempre apuntaron en todas las ediciones del juego.
Para aumentar esta impresión, los creadores regresaron al campo de tiro para testear en la vida real el comportamiento de cada arma, como dispara, como suena y como reacciona. De la misma forma desarrollaron una extensiva investigación de los escenarios que deseaban mostrar.
En cuanto a los gritos en la batalla, los desarrolladores hicieron grabar unas veinte mil frases, que pueden aparecer en cualquier momento de la batalla. Comparado con esta secuela, el primer Call of Duty era un ejercito de grillos. Así es que cuando estemos combatiendo, algunos soldados gritaran la situación de sus armas, pedirán cobertura, informarán movimientos y posiciones enemigas y nos indicarán cual sería el mejor movimiento a efectuar para no ganarnos un balazo entre las cejas.
En cuanto al Multiplayer, poco y nada se ha dicho aun. Al parecer los creadores se están guardando una hermosa sorpresa para esa parte del juego, esperemos no ser defraudados.

Siendo certeros como francotirador ruso

Call of Duty fue y es un clásico del genero de la Segunda Guerra Mundial. Desarrolló nuevas formas de ver a este tipo de juegos y nos mostró que los juegos en solitario son una cosa del pasado, agregando un gran escuadrón de gente que nos ayudaría a desarrollar nuestras misiones. Call of Duty 2 promete ser una nueva experiencia cinemática conservando todas las cosas buenas que la primera versión nos supo dar, pero con el doble de imagen, el triple de movimiento y diez veces más ruido. Una experiencia que muchos de nosotros estamos esperando con muchas ansias y con un hi-lito de baba corriendo por la comisura de los labios. ¿Falta mucho para primavera?





ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

■Por el equipo de Gaming Factor

La E3 es, sin lugar a dudas, el evento más grande e importante de la industria del entretenimiento electrónico a nivel mundial. Prácticamente todas las empresas muestran sus mas recientes proyectos en unos vertiginosos tres días de pura novedades y más importante aun... juegos.


Vivisector

Vietcong 2

1C

Outfront 2
Curiosamente, Outfront 2 es la segunda parte de Soldiers: Heroes of World War II. Un RTS basado en el control de escuadrones. El juego sigue conservando la opción que tenia el original de controlar manualmente una unidad en particular para así tener mayor precisión. También contara con todas la mejoras que se le deben hacer a una secuela: más unidades, mejoras graficas y de IA y muchos agregados a la jugabilidad.

Vivisector
Inspirado en la isla del Dr. Moreau llega este FPS en donde nos enfrentaremos a mutantes híbridos humano-animal. Este juego tiene una parte de juego de Rol, siendo que cada vez que matemos a un enemigo conseguiremos puntos de experiencia que podremos usar para mejorar alguna habilidad o arma. Ese aspecto del juego esta siendo pulido por lo que no hay muchas novedades al respecto.

You Are Empty
Un FPS que toma lugar en un mundo alternativo donde los rusos se convirtieron en potencia mundial durante los años '50. El problema surge cuando un experimento se sale de control y una ciudad se llena de monstruos y mutantes. Ahí es donde nos envían a nosotros a poner las cosas en orden. You are empty todavía tiene un largo trecho de desarrollo puesto que tiene fecha de salida para 2006.

2K Games

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
¿Qué se puede decir de este juego que no se haya dicho antes? Que finalmente esta casi terminado y que esta por salir a principios de agosto. Al fin podremos disfrutar de este juego basado en los relatos del grandioso Lovecraft y visitar de una buena vez el pueblo de Insmouth.

Prey
Se pudo ver en la E3 este interesante FPS de la mano de Human Head Studios. Por lo que se dejó ver, luce muy impresionante gráficamente, muy similar a Doom 3. Una de las cosas que resaltan de este juego es su inusual diseño, tanto de los niveles como de las armas que tendremos a nuestro servicio. Algo muy interesante es que el protagonista no muere. Si somos derrotados por algún enemigo, nuestro espíritu viajará hacia su destino final y ahí deberemos seguir peleando para volver al cuerpo y continuar nuestra lucha.

Shattered Union
Un estratégico por turnos de los que no abundan hoy en día. La historia parte de la base que los Estados Unidos, luego de un ataque nuclear en Washington se divide en varias facciones dando lugar a una lucha –nuestra lucha- por reestablecer la paz y justicia alrededor de la galax... del ex país.

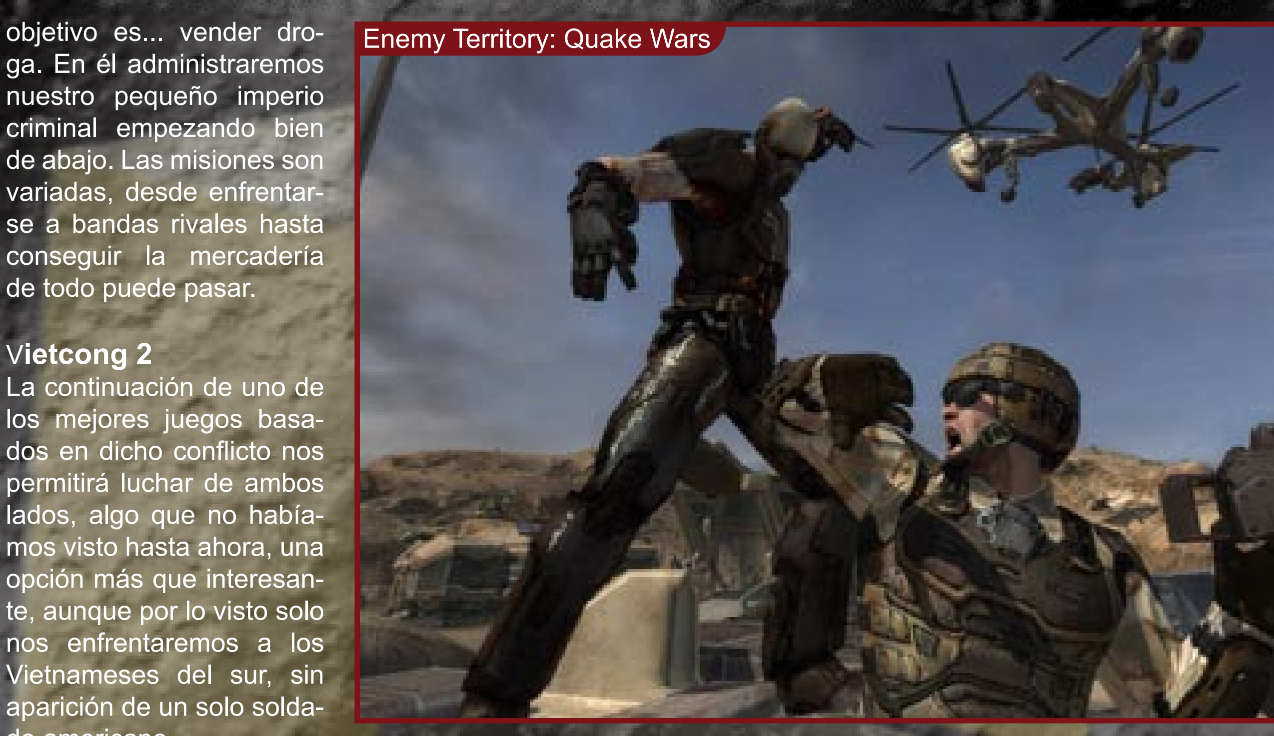
Snow
Un juego de estrategia donde el


Call of Chtulhu: Dark corners of the Earth


Prey

objetivo es... vender droga. En él administraremos nuestro pequeño imperio criminal empezando bien de abajo. Las misiones son variadas, desde enfrentarse a bandas rivales hasta conseguir la mercadería de todo puede pasar.

Vietcong 2
La continuación de uno de los mejores juegos basados en dicho conflicto nos permitirá luchar de ambos lados, algo que no habíamos visto hasta ahora, una opción más que interesante, aunque por lo visto solo nos enfrentaremos a los Vietnameses del sur, sin aparición de un solo soldado americano.


Enemy Territory: Quake Wars

Activision

Enemy Territory: Quake Wars
Los creadores del mod Enemy Territory para el excelente Return to Castle Wolfestein están trabajando en un juego completo, con la ayuda de id Software y Activision. Este juego será solo multiplayer y tomará parte justo antes del comienzo del viejo Quake II y la premisa será básica: matar a todo bicho que se mueve. El mismo conservará la dinámica del Enemy Territory, con mapas mas grandes todavía y con el cumplimiento de objetivos. Es decir, será un juego online donde el trabajo en equipo será primordial.

Fantastic 4
Como se viene la peli del cuarteto fantástico, la gente de Activision se puso a desarrollar el juego de la misma. Este juego de acción en tercera persona tiene similitudes con el excelente titulo de consolas de sus hermanos comiqueros, X-Men: Legends. Los cuatro fantásticos harán uso de sus fantásticos poderes en una fantástica lucha contra el no tan fantastico Dr. Doom. El juego también contará con un multiplayer, incluyendo la inapreciable opción de modo co-operativo, algo por lo que vale la pena esperar.

Quake 4
¿Acaso hace falta decir algo? Cuando Carmack quiere hacer un FPS, Carmack atrae toda la atención del mundo. Quake 4 no es la excepción. Esta vez lucharemos en el mismísimo planeta Stroggos en una ofensiva de la humanidad continuando los hechos de Quake 2. Haciendo uso del engine de Doom3, Quake 4 estará mucho más orientado a la acción desenfrenada y se verá mucho mejor, no solo por las mejoras gráficas sino que habrá mayor iluminación que en su franquicia hermana, hasta las armas tendrán linternas incluidas. Un tercio del juego lo pasaremos en compañía de nuestro escuadrón, así que no será un juego solitario.

Fantastic Four


The Movies

Indigo Prophecy



Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse
Varios se deben estar preguntando: ¿Y esto? Bueno, nosotros también. Cuando tuvimos oportunidad de verlo, nos preguntamos lo mismo, pero a medida que seguimos mirando, es como si todo empezara a tener un poco mas de sentido (solo un poco). En principio, parte del interés viene de que utilizará el mismo engine gráfico que Halo, pero no será un FPS. El protagonista del juego es Stubbs (si, un zombie, ¿cómo adivinaron?), luego de que emerja a la superficie se dedicara a la típica tarea del zombie: comer cerebros. Como verán, el juego estará cargado humor y situaciones más que bizarras. Nuestro ¿amado? Jefe de Redacción, agradecido. ¿O porque creen que esta recuadrado?

The Movies
Esta vez al mando de un estudio cinematográfico tendremos la posibilidad de dedicarnos a cualquiera de las tareas que se realicen, como administrar el estudio económicamente, dedicarnos a realizar películas o hasta editar las mismas. El juego promete una interfase altamente intuitiva y es muy ambicioso, como no podía ser de otra manera viniendo de la cabeza de Peter Molyneux.

Ultimate Spiderman
El más reciente juego de Peter Parker no estará basado en las películas, como han sido los últimos sino que se basa en la saga Ultimate del héroe. Con algunas misiones interpretando a Venom, el juego mantiene la línea de sus predecesores en cuanto a acción y jugabilidad.

Atari

Dragonshard
Si algo le faltaba al mundo de Dungeons & Dragons es un juego de estrategia (aparte de una película decente). Dragonshard vino para solucionar eso (la parte de la estrategia, no la película). Con un sistema bastante novedoso, en este RTS tiene, como es debido, muchos conceptos prestados de los RPG, creando un híbrido que si es bien hecho puede dar mucho que hablar.

Indigo Prophecy
Un proyecto bastante interesante. Es una Aventura gráfica pero que difiere bastante de las típicas point & clic. En esta ocasión la interfase es mas sencilla y no se hará uso de inventario ni de una interfase complicada, sino que nuestras acciones serán resultado de la combinación de movimientos. Aparte de este nuevo sistema de juego, se nos presenta también la posibilidad de realizar diferentes acciones para una misma situación, dando mucha mas amplitud al juego, y claro esta mucha rejugabilidad, siendo que puede tener hasta tres finales diferentes.

The Matrix: Path of Neo
De los mismos realizadores de Enter The Matrix (ouch), llega este nuevo juego de la franquicia Matrix, que intentará revivir las escenas de acción de la trilogía y otras cosas no vistas en ninguna de las tres. Por los niveles que se vieron en la expo, vimos la ya clásica escena de tiroteo del hall y otro, no ya en la Matrix si no en un programa entrenamiento, donde vemos a Neo utilizar una hermosa Katana.

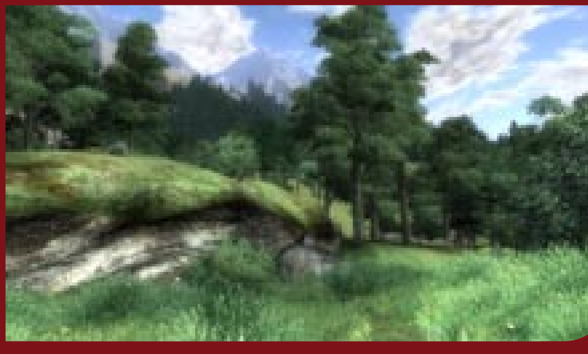

Quake 4

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Bethseda realizó una demostración de esta nueva entrega de la saga Elder Scrolls. El juego, al igual que en las screens luce impresionante y promete muchísimo. Enormes mapas para explorar, mas de 50 horas de voces grabadas (con la participación de Patrick Stewart como el Emperador Uriel Septim VII. El motor de nueva generación creado desde cero soporta todas las tecnologías gráficas modernas además de incluir física realista y un nuevo sistema de combate mucho más dinámico que el de morrowind. Algo que fue muy mejorado es la IA de los NPC, no solo nuestros enemigos sino que la gente de las ciudades tendrán rutinas diarias y podremos ver el resultado de nuestras acciones en sus caras gracias a las expresiones faciales agregadas. Oblivion es tan ambicioso como todo Elder Scrolls, ¿pero cuándo nos han decepcionado estos muchachos?







El juego continúa en desarrollo, y se encuentra en sus primeras etapas, pero lo que se vio no es para nada malo.

Timeshift

Un FPS donde el protagonista tiene la inusual habilidad de manipular el tiempo, dándonos así una enorme gamma de posibilidades a la hora de los tiros (con mucho más que el usual Bullet-time). Con un poderoso Engine gráfico Timeshift es una de las grandes promesas de esta E3.

Roller Coaster Tycoon 3: Soaked!

En esta expansión podremos dedicarnos a la construcción de atracciones que hacen uso de ese liquido llamado agua. El agregado incluye alrededor de cincuenta atracciones nuevas, una docena de montañas rusas, nuevos escenarios, retos y opciones.

Blitzkrieg 2

Bethesda Softworks

Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow

Tomando como base el mundo de la excelente película de aventuras Bethseda Softworks se encuentra trabajando en un arcade en tercera persona donde interpretaremos a cualquiera de los dos protagonistas del film. Jack Sparrow (Deep) o Will Turner (Bloom). El juego tendrá mucho combate con espadas (¡Peleas como un granjero!) y aprovechara mucho la interacción con el escenario. Gracias a todos los santos el juego incluirá un modo cooperativo interpretando a ambos personajes.

Buka Entertainment

Battle Mages: Sign of Darkness

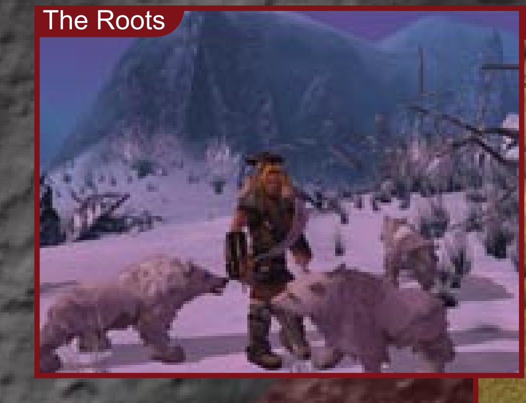
Esta es una expansión de Battle Mages, agrega cuatro nuevas campañas, mejoras en el inventario, nuevas habilidades, una nueva raza (los clásicos enanos) y varias cosas más.

Hellforces

Este es un FPS de desarrollo ruso, en donde en una historia similar a la de Doom3 es abierto un portal al infierno, dejando libre, entre otros demonios, al mismísimo Mandinga. El engine dicen que consumirá muchísima maquina (2Ghz de micro mínimo dicen) pero que obviamente tendrá una calidad gráfica proporcional, además de un par de agregados interesantes, como escenarios destruibles.

Pathologic

Con un trasfondo de horror y con toques de RPG llega este FPS de la mano de Buka Entertainment. En él nos encontraremos en una ciudad atacada por una extraña epidemia, y encarando a cualquiera de los tres diferentes personajes que se pueden elegir, deberemos resolver el misterio detrás del mal que azota a la ciudad.



The Roots



Codename: Panzers, Phase Two

The Stalin Subway

Es el año 52, Stalin esta en su 30avo año de gobierno, pero no todos están felices, un grupo anti-Stalinista planea detonar una bomba durante la asamblea bolchevique. Gleb Suvorov, un agente de la KGB debe evitar que esto suceda viajando a través de túneles de subtes, catacumbas, el Kremlin, hasta el bunker de Stalin y muchas más locaciones conocidas. El juego es un FPS con toques de stealth y un par de misiones por tiempo para darle un poco de emoción a la cosa

.

Cenega Publishing

Creature Conflict: The Clan Wars

Un juego de acción que recrea la lucha de cuatro clanes, compuestos por animales distintos. Por lo que se vio, tiene una jugabilidad parecida a un juego de la saga Worms: cuatro criaturas por clan, manejados por turno teniendo una cierta cantidad de tiempo, deberán destruir las criaturas de los otros clanes. Los gráficos utilizan la tecnología cell-shading para dar una apariencia caricaturesca.

The Roots

Al momento de ver este juego, nos pareció notar un cierto parecido a cualquier Final Fantasy. Es que el sistema de juego, excepto por unos cambios, es el mismo. Dispondremos de un grupo de hasta cuatro personas y podremos tener romances con las féminas acompañantes (wow). En lo que va de la historia, interpretamos a un huérfano llamado Yan que, enviado por su padrastro, deberá descubrir el motivo de la sequía del Árbol de la vida.



Timeshift

CDV Software

American Conquest: Divided Nation

CDV Software se viene con todo. Pudimos ver una gran cantidad de juegos desarrollados por esta empresa, incluyendo este, obviamente. Como su nombre lo indica, el juego tomara acción en el siglo XIX, en el continente americano, y tomaremos parte en los conflictos de la guerra civil estadounidense. El juego tendrá el mismo estilo que sus anteriores entregas (American Conquest y American Conquest: Fight Back).

Blitzkrieg II

Este juego será la secuela de un RTS basado en el conflicto de la segunda guerra mundial. Básicamente, sería similar a su antecesor solo que los desarrolladores planean realizar la experiencia de juego lo mas dinámica posible. Tendrá bastante tipos de misiones y contará con muchísimas unidades 3D y distintos tipos de locaciones típicas de tal conflicto armado. El engine será completamente en 3D y la cámara será totalmente personalizable.

Codename: Panzers, Phase Two

Secuela de un juego que pasó prácticamente inadvertido (Codename: Panzers, Phase One), este título promete ser un RTS pero con unos gráficos dignos de cualquier FPS. La historia se desarrollará durante la Segunda Guerra


Battlefield 2

Mundial y puede ser jugado como Aliados, el Eje y la resistencia yugoslava. Según informaron los desarrolladores, esperan lanzar este título para este próximo invierno, o sea pronto.

War Front
CDV Software está claramente dispuesta a lucrar lo máximo posible con la segunda Guerra Mundial. Ahora se trata de un RTS que, según indicaron los desarrolladores, sería bastante similar al Command & Conquer: Generals. Algo interesante es que la trama sería algo así como una historia alternativa de la segunda gran guerra, comenzando con el exitoso asesinato de Adolf Hitler en los años 40. Abolido el régimen del partido Nazi, los nuevos gobernantes se encuentran igualmente en guerra y, utilizando científicos, logran desarrollar armas de destrucción masiva, haciendo estar intranquilas a Norteamérica y Unión Soviética.

War Leaders: Clash of Nations
Otro RTS de la segunda guerra mundial que incluye aspectos típicos de otros juegos de estrategia como diplomacia, espionaje, y despliegue de tropas. Mezclando esos dos diferentes modos nace War Leaders, donde podremos tomar control de casi todos los países participes de la guerra.


Echo: Secrets of the Lost Cavern

Digital Jesters

Bet on Soldier
Se viene hablando de Bet on Soldier desde hace un tiempo ya. Un FPS con onda futurista, orientado al multiplayer donde la novedad es que se puede apostar de antemano sobre a quienes vamos a matar.


Spore

DogTag Urban Warfare
¿Que sucede cuando un batallón entero de marines es enviado a una misión y semanas más tarde ellos atacan a su propia base? Aquí comandaremos un escuadrón, encargado de arrestar al causante de esta rebelión y eliminar a todo aquél que se oponga. El motor que lo mueve fue creado desde cero para tener física realista al mango y contar con efectos de luces y sombra de alta calidad.

DreamCatcher Interactive

Echo: Secrets of the Lost Cavern
Dreamcatcher presentó una nueva aventura gráfica. Protagonizando a Arok. Manejándonos de la clásica forma impuesta por los Myst, iremos de lugar en lugar resolviendo puzzles en este entorno primitivo donde Arok puede usar su habilidad para pintar en las cavernas para afectar el mundo real, por lo que se dan interesantes formas de resolver puzzles mezclando esta habilidad con las acciones en la realidad.

Nibiru: Messenger of Gods
No, no se trata del programa de mensajería instantánea de los Dioses. Es el nuevo título de DreamCatcher. La historia trata sobre los secretos Nazis, la antigua civilización Maya y las visitas extraterrestres. Las cosas se empiezan a relacionar cuando el protagonista, un arqueólogo, es llamado a investigar un túnel que fuera cerrado por los Nazis, antes del final de la segunda Guerra Mundial. Cuando llega a destino para reunirse con las personas que lo contactaron, descubre que estos están muertos y el túnel está tomado por militares checos.

EA Games

Battlefield II
El juego se dejo ver una vez mas y esta casi terminado. Tranquilamente podría ser lanzado ya y todos disfrutariamos mucho.

Harry Potter and the Goblet of Fire
Este juego, basado en la proxima película de Harry, esta más orientado a la acción que sus predecesores, permitiendo al jugador elegir cualquiera de los tres personajes principales, hasta permitir un modo cooperativo donde los tres pueden ser personificados por seres humanos, dándole un aspecto mas que interesante.

Spore
El nuevo y misterioso proyecto del genio Will Wright se dejó ver en la expo. Según pudimos ver, el jugador comienza como un microscópico organismo unicelular devorando cualquier tipo de microbio para ir evolucionando. A través de una pantalla, podemos agregarnos “upgrades” que nos permitirán movernos mas rápido o defendernos de organismos mas grandes. Algo interesante es que en fases avanzadas, las criaturas que creen los jugadores automáticamente se subirán a un servidor el cual servirá para poblar los mundos de cada jugador del planeta. Pero ojo, no se trata de un juego multiplayer masivo. Confirmamos que el genio de Will Wright es exactamente igual a su lime mental.

Bet on Soldier

The Godfather
La gente de Electronic Arts mostró algo del juego por venir y pudimos observar que seguirá la línea de la película de Francis Ford Coppola, pero la historia girará alrededor de nuestro propio personaje, que no tiene nada que ver con la película.


Commandos: Strike Force

Los desarrolladores prometieron, además, una profundidad muy interesante comentando que cada objetivo se podrá resolver de variadas formas. ¿Será un digno sucesor de Mafia?

Eidos Interactive

25 to Life
Un juego orientado al aspecto multiplayer. En él tendremos dos bandos claramente diferenciados: Policías y criminales. Un aspecto interesante es el rol de los diferentes equipos, los policías, por ejemplo, deberán evitar bajas civiles y preferentemente arrestar a los criminales en lugar de usar fuerza letal, pero para el otro bando esas reglas no se cumplen. Debido a eso se esta prestando mucha atención en el balance de los bandos.

Commandos: Strike Force
¡Vuelven los seis del patíbulo! Pero no en forma de fichas, sino en forma de FPS. Si, abandonaron la ya usada modalidad del RTS isométrico, aunque conservará algunos elementos estratégicos para no perder la costumbre. Otra cosa destacable es que no vuelven los seis que conocemos, si no solo tres: el boina verde, el espía y el francotirador. Los gráficos, por lo que se pudo, ver son bastante grossos, y los detalles de la historia todavía no los dieron a conocer.


Joint Task Force

Ghost Wars

Hitman: Blood Money

El pelado asesino a sangre fría regresa renovado, viéndose mejor que nunca. No, no se puso una peluca si no que se renovó toda la parte gráfica para que tenga concordancia con los tiempos que corren. Según se vio en una demo presentada por los desarrolladores, se ve tremendo y tiene algunos elementos de juegos como Splinter Cell. Así que, cuídense de las cuerdas de piano, que 47 anda suelto.

Tomb Raider: Legend

Vuelve la aventurera de las curvas peligrosas, y los muchachos contentos. La historia es la de siempre: Lara tiene que recuperar un viejo artefacto, y en el camino se deberá enfrentar a enemigos varios liderados por un antiguo enemigo de nuestra heroína favorita. Los gráficos se ven mejor que nunca y las curvas de Lara (lo que realmente nos importa) no se ven tan sinuosas como antes, pero conserva la exhuberancia característica de tal personaje.

Tomb Raider: Legend

Enlight Software

Marine Park Empire

¿Quién no quiso tener un mundo marino? Bueno, no todos, pero aquellos interesados estarán encantados con este nuevo titulo. Un tycoon donde deberemos administrar un parque marino, donde podremos llevar hasta 28 animales diferentes y así, salvar a Willy.

Seven Kingdoms: Conquest

Diferenciándolo de sus predecesores, en Conquest se nos presenta otra realidad alternativa a la planteada en los anteriores juegos. En esta realidad los egipcios metieron la pata y abrieron un portal que permitió a demonios infiltrarse en la tierra, dicho portal se abre cada mil años, por lo que tomaremos control de diferentes facciones a medida que avanza el juego. El juego muy probablemente será muy similar a los conocidos Warlords, ya que esta siendo desarrollado por la misma empresa responsable de dicha saga.

FX Interactive

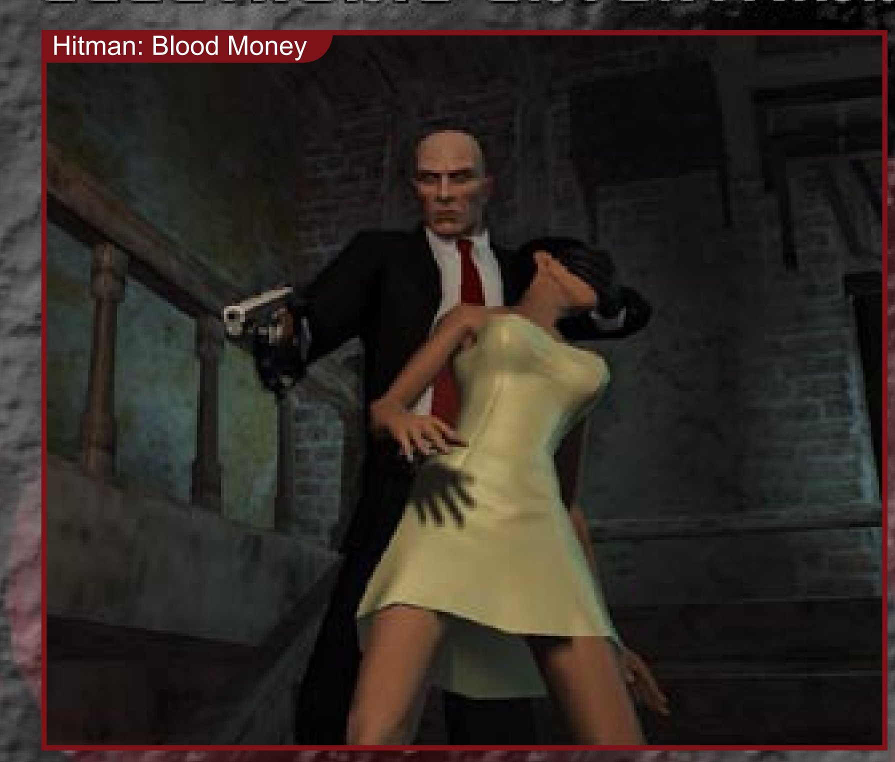
Imperivm: Great Battles of Rome

Ejércitos marchando con plan de conquista, siguiendo la línea histórica real y combinando elementos de RPG es lo que promete Imperivm: Great Battles of Rome. Tendremos a disposición las legiones Romanas, Germanas y Egipcias, entre tantas otras y veremos la aparición de personas como Julio César o Cleopatra entre otros.

HD Interactive

Joint Task Force

Como si no hubiera suficientes juegos de la guerra contra el terrorismo llega Joint Task Force, un RTS en donde manejamos una fuerza de ataque que lucha contra los malitos alrededor del mundo. El aspecto más llamativo de este juego es su calidad visual. Las unidades son increíblemente detalladas, y los efectos no se quedan atrás como tampoco lo hacen los escenarios.


Hitman: Blood Money

Hip Games

Call of Cthulhu: Destiny's End

Este juego será un survival horror basado en las historias de H. P. Lovecraft, pero en tiempos modernos. Seguramente, esto debe molestarte a más de un fanático de estos cuentos. Por lo que se vio, podría ser un Silent Hill a la Lovecraft. Solo esperemos que aporte su dosis de originalidad y no sea demasiado blasfemo hacia este fantástico autor.

George Romero's City of Dead

Siempre que se nombra a George Romero se piensa en zombies. Si estaban pensando en otra cosa, están equivocados. En este juego por venir, la premisa será matar, matar y matar zombies hasta que nos cansemos. Obviamente será un típico FPS, con unos interesantes gráficos (aunque se vieron bastante mal ya que el juego esta en las primeras etapas de desarrollo) y esperaremos a ver si habrá una historia que justifique la matanza.

Ghost Wars

Este nuevo juego será un RTS militar, basado básicamente en operaciones antiterrorista. Está todavía en una fase temprana de desarrollo, pero por lo que se pudo ver será un RTS interesante con algunos elementos únicos. Uno de esos elementos es la manera en que controlamos al equipo: lo podemos hacer de manera tipo RTS, haciendo click y demás. Ahora, lo que también podemos hacer es seleccionar a algún soldado del equipo y el juego saltara directamente a un modo en primera persona, bien FPS.

Playboy: The Mansion Private Party

Con esta expansión del pseudo-sims, se agregarán mas movimientos, opciones y todo un sistema para organizar fiestas. El éxito de una fiesta se dará si cumplimos ciertos objetivos que van desde cosas "sanas y divertidas" a "picardías". Se ve que está quedando bien, pero si no les gustó el original no esperen mucho de este.

JoWood Productions

Gothic III

Esta nueva entrega de la saga tomará acción en una tierra esclavizada por Orcos. Los humanos supervivientes tuvieron que exiliarse a lejanos parajes y el jugador se encontrará en medio de este conflicto. No se pudo observar demasiado del juego en si ya que se encuentra en estado pre-alfa (primeras etapas de desarrollo). Sin embargo, la idea de los desarrolladores es superar a las entregas anteriores, lo que convierte en uno de las series de RPG mas ambiciosas, en lo que a historia y gráficos se refiere. Veremos...

LucasArts

Star Wars: Battlefront II

La nueva entrega de este émulo de Battlefield pero del universo Star Wars estará por venir. Lucas Arts comentó que se hizo eco de las críticas que recibió la primera entrega por parte de algunos jugadores: a veces aburrido, muy mal balanceado, los niveles algo chicos y falto de una historia que lo justificara. Es decir, según Lucas Arts y Pandemic, esta entrega


SW: Battlefront II



SW: Empire at War

corregirá todos esos detalles y más. Y obviamente, se agregarán niveles que tengan que ver con la historia desarrollada en Episodio III.

Star Wars: Empire at War
Se viene otro RTS de Star Wars, esta vez de la mano de Petroglyph (la mayoría ex Westwood). La premisa es la misma de siempre: Imperio vs. Rebelión, Rebelión vs. Imperio. Diciendo esto, más de uno sabrá que estará basado en la vieja trilogía de Star Wars. Gráficamente se ve hermoso y muy cuidado cada detalle. Además, tuvimos la oportunidad de ver en acción al malvado favorito de todo el mundo: el mismísimo Lord Vader guiando a las fuerzas del Imperio hacia la conquista total de la Galaxia. Veremos qué sale de todo esto.

Namco

Pac-Man World
¡Oh dios! Cuando pensábamos que Pac-Man había tenido suficiente después de tantos hermosos años, nos enteramos que decidieron crear un nuevo juego del mismo para celebrar su 25 aniversario. Esta vez seremos los encargados de detener los planes del diabólico Erwin, quien inventó una máquina que combina el mundo de los fantasmas con el mundo real. Con la ayuda de unos fantasmas amigos (¿?), y utilizando diversos power-ups, tendremos que vencer al villano al grito de "waca waca".



Jaws: Unleashed

Namco Museum 50th Anniversary Arcade Collection
Esta compilación trae los clásicos de los Arcades de los 80: Pac-Man, Ms. Pac-Man, Galaga, Galaxian, Dig Dug, Pole Position, Pole Position II, Rolling Thunder, Rally X, Bosconian, Dragon Spirit, Sky Kid, Xevious y Mappy. Si esto les sorprende también deberían saber que saldrá para todas las consolas de esta generación.

MageKnight: Apocalypse
El más nuevo RPG de Namco. Basado en el mundo cuyo nombre encabeza el titulo el juego será un típico juego de ir matando bichos, únicamente que no se ira subiendo de nivel sino que se utilizara un sistema que mejora la habilidad con el uso, similar a lo que se puede ver en Morrowind por ejemplo.

Stargate SG-1: The Alliance
Este juego de acción basado en la serie, aunque tomando nuevos rumbos y mostrando otros planetas. En él tomaremos lugar como líder de un escuadrón de tres personas (incluyéndonos) a quienes podemos dar ordenes e incluso se puede jugar en modo cooperativo con dos amigos.

Fable: The Lost Chapters

Majesco Games

Jaws: Unleashed
Podremos ver y sentir el famoso film de Spilberg del lado que nuca pudimos hacerlo, viviremos el mundo desde los ojos del terrible tiburón blanco. Así es, en este juego deberemos dedicarnos a comer gente, luchar contra ballenas asesinas y cazadores como todo tiburón blanco hace en la realidad ¿No?



Unreal Tournament 2007

Microsoft Game Studio

Dungeon Siege II
La primera parte fue un muy buen juego, pero que se tornaba repetitivo y sufría varios problemas. En esta segunda parte todo eso cambiará. Como es costumbre, se incluirán nuevas habilidades. También habrá un completo sistema para moldear a nuestro personaje a gusto. Lo más importante que se pudo ver es la posibilidad de tener mascotas, que crecerán poco a poco mientras llenamos su estómago.

Fable: The Lost Chapters
Esta es la versión PC del aclamado Fable, de Peter Molyneux. En su versión Xbox, constaba de un excelente sistema de alineación moral, de evolución de personaje y con un entretenido sistema de combate y enorme cantidad de habilidades y aventuras. En esta nueva edición se agregaran nueve regiones para explorar, nuevos items, quests y mejoras gráficas para hacerles justicia a las placas de última generación.

Zoo Tycoon 2: Endangered Species
Adoptar animalitos en peligro para mostrarlos en nuestro zoológico es lo que ofrece esta expansión. Contaremos con la posibilidad de exhibir dragones de comodo, tigres blancos y más. Estos animales son de ponerse más nerviosos que los comunes, por eso se ha agregado un sistema para que los transeúntes puedan verlos desde lugares altos. También podremos poner autitos para programar visitas guiadas.



Dungeon Siege II

Midway

Rise & Fall: Civilizations at War
Ya gastados las viejas usanzas en los RTS, ahora los nuevos apuntan a la pura originalidad como única alternativa. Este título apunta a las batallas épicas que ya nos tienen bastante acostumbrados (por no decir hartos) en el mundo del cine. Los gráficos, según pudimos ver, son excelentes pero sospechamos que necesitará una maquina lo bastante potente para correr este monstruo, ya que se pudo notar a simple vista el amor puesto en cada unidad, que serán muchísimas en pantalla.

Unreal Tournament 2007
Bello, es la palabra que describe este nuevo UT. No solo se ve hermoso, sino que, por lo que se pudo ver, mejora lo ya visto en UT2004. En la E3 se pudo apreciar el modo Conquest, similar a Assault, deberemos controlar un edificio enemigo atacando diferentes objetivos, algunos opcionales, pero que nos proveerán de mejoras, mejores o mas veloces spawn points y muchas cosas más.


GTA: San Andreas

Playlogic

Project Delta
Comandaremos un escuadrón de soldados contra las fuerzas alienígenas llamadas Cryzen para lograr la libertad de la humanidad. Una historia épica llena de traiciones y suspenso -que nos llevará a través de varios mundos con unos escenarios hermosos- es la principal característica de Project Delta.

Rockstar Games

Grand Theft Auto: San Andreas
La más reciente instalación del afamado GTA, que ya se dejo ver en las consolas, asombrando a todos. Conservando el nuevo estilo impuesto en GTA 3, esta vez tomando lugar en la década del '90. La versión PC no contendrá ningún extra, pero debido a las enormes dimensiones del juego, no se va a extrañar nada. Eso si, el juego se ve mil veces mejor que su respectivas versiones consoleras, algo para restregarles en la cara a nuestros amigos poseedores de alguna.

SCi

Rogue Trooper
Basado en el comic homónimo Rogue Trooper nos introduce en un mundo futurista en el papel de el último soldado genético, quien traicionado por sus superiores busca revancha, y la tendrá en este arcade en tercera persona. El juego poseerá un modo multi-player, aunque su corazón radica en la experiencia de la campaña single-player, o al menos eso nos dicen.

Total Overdose
Con un estilo de juego similar a Max Payne este es un juego de muchísima acción en donde conseguiremos bonus por realizar actos "con estilo" como robarle el sombrero a un enemigo antes de matarlo (?). Con muchos bullet time, saltos por paredes y muchas mas cosas al mejor estilo the Matrix. No parece tener tanta seriedad como el título de Remedy, pero si parece increíblemente entretenido.


Total Overdose

TDK Mediactive

Gene Troopers
Por lo que se pudo ver, este FPS futurista nos dejará sin respiro. Lucharemos contra un escuadrón de elite llamado Gene Troopers que buscan, recolectan y aseguran formas de vida, utilizando así tecnología genética para crear más guerreros. En nuestra cruzada visitaremos seis diferentes mundos con distintas características, hablaremos con varios habitantes que las componen y tendremos situaciones que se modificarán dependiendo la forma en que las hagamos.


Company of Heroes

Battlestations: Midway



Knights of the Temple 2
Este pinta ser uno de esos juegos de aventura para pasar el rato. Tomaremos el control de un caballero que luchará codo a codo con Paul de Raque, quien ha tenido visiones sobre un ejército de demonios y demás molestos invadiendo la tierra. Podremos aprender nuevas habilidades a lo largo de la aventura, cambiar el transcurso de la historia dependiendo de nuestras acciones, etc. No se le mostró nada demasiado innovador.

World Racing 2
Presenciamos un video de esta secuela que promete abarcar más aspectos que su anterior versión. En primer lugar, el Mercedes Benz no será el único auto manejable, sino que se incluirán otros como Volkswagen o Ford Focus. Las zonas en las que se correrán serán recreaciones de lugares reales, como lo son las pirámides de Egipto y las calles Europeas. En la parte gráfico se vieron varios efectos especiales, pero el piso deja algo que desear…

The Adventure Company

Agatha Christie: And Then There Where None
Nada mejor que una aventura gráfica que trata de asesinatos misteriosos ¿no? Tal como lo dice el título, está basado en uno de los mejores libros de la autora: “And Then There Where None”, conocido en Argentina como “diez negritos”. La trama gira alrededor de diez personas que son invitados a una fiesta en una mansión en una isla remota. Cuando llegan, escuchan una grabación del anfitrión, indicando que todos van a morir, uno por uno, porque todos, alguna vez, tuvieron algo que ver con algún asesinato. Si todo sale bien, será una excelente aventura gráfica.

Journey to the Center of the Moon
La presentación de esta aventura gráfica sorprendió a muchos. De los creadores del juego “Viaje al centro de la tierra” y basado en otro libro de Julio Verne, tomaremos el control de un científico que es enviado en una cápsula para explorar la superficie de la luna. Aquí notamos un cambio, ya que en el libro no se pudo realizar tal viaje. Encontraremos una civilización alienígena que, dependiendo de cómo vamos resolviendo los desafíos que se presenten, nos tendrán en mayor o menor estima.

The Sacred Rings
Secuela de Aura: Fate of the Ages, esta aventura gráfica al mejor estilo Myst toma lugar en tres diferentes mundos donde estaremos a la búsqueda de unos anillos sagrados que combinados con otros artefactos son capaces de otorgar gran poder... hasta inmortalidad.


Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

THQ

Battlestations: Midway
Un interesante juego de acción basado en la segunda guerra mundial. Tomando lugar en la guerra en el pacifico, del lado de los aliados, el juego nos ofrece la oportunidad de manejar diferentes vehículos. La diferencia con otros títulos es que no iremos con rifle en mano, sino que únicamente esta orientado al combate desde vehículos, con la adición de un modo estratégico desde el cual se puede organizar las unidades aliadas.


Origin of the Species

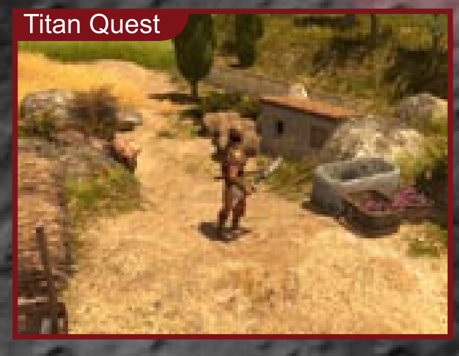

The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar

Dawn of War: Winter Assault

Company of Heroes
Otro juego basado en la segunda guerra y vamos... Ya perdí la cuenta. La responsable del proyecto es Relic (Homeworld), así que es mas que probable que este se trate de un producto de calidad. Relic planea realizar un RTS “diferente”, según ellos mismos. Obviamente, los desarrolladores estaban trabajando a full con un nuevo engine gráfico conocido como Essence y planean que sea un RTS donde los gráficos den que hablar.

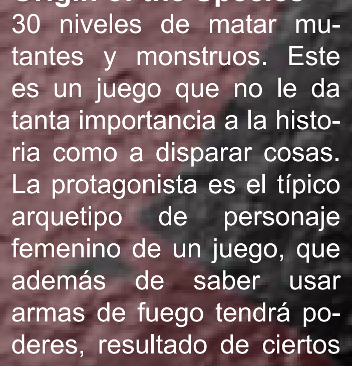
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
El primer Full Spectrum presentó una jugabilidad muy original, mezclando la acción con el uso extensivo de tácticas. Esta continuación plantea mejorar lo que ya tenia su predecesor y también agregar varias novedades. El juego toma lugar en la misma ciudad que el primero pero en otros sectores, por lo que habrá nuevos escenarios y mejoras al multilpayer.

Titan Quest
Un RPG con muchas reminiscencias a la serie Diablo, creado por la gente de Iron Lore. Con unos impresionantes gráficos, producto de su asombroso engine 3D el juego promete crear un mundo coherente (nada de osos dejando caer armaduras) además de tener un profundo sistema de desarrollo de personaje.


Titan Quest

Warhammer 40.000: Dawn of War: Winter Assault
Otro juego de Relic, utilizando la ya exitosa serie Warhammer 40.000. Sería básicamente como una expansión del Dawn Of War, prometiendo nuevas campañas single player, nuevas y más variadas unidades, más facciones para elegir, mejores gráficos y un excelente experiencia multiplayer. Bah, lo que promete cada expansión que sale.

Tri Synergy



Origin of the Species
30 niveles de matar mutantes y monstruos. Este es un juego que no le da tanta importancia a la historia como a disparar cosas. La protagonista es el típico arquetipo de personaje femenino de un juego, que además de saber usar armas de fuego tendrá poderes, resultado de ciertos experimentos a los que fue sometida. Con muchos agregados para producir adrenalina como saltos imposibles e incluso bullet-time el juego promete muchos tiros y acción a rolete.

Turbine Entertainmen

The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar
El sueño del pibe. Un MMORPG basado en el mundo fantástico de Tolkien. Un par de toques innovadores que se están maquinando para diferenciarlo de todos los MMORPG que están inundando el mercado actualmente son por ejemplo, los combos llamados “conjunctions” que permiten realizar ataques combinados entre miembros de la party. Otro agregado es que el mundo es dinámico, si en un punto del juego una ciudad es destruida, dicha cuidad quedara en ruinas. Si el juego resulta como promete y por como se ve, si lo hará, será otro MMORPG por el que lloraremos (Al igual que lo hace Darth Vader)


Heroes of Might and Magic V

Ubisoft

Brothers in Arms: Earned in Blood
Gearbox se planteó mejorar el ya excelente Brothers in Arms con muchos cambios, mejores tácticas, mejor IA
Esta vez en el papel del Sargento Joe "Red" Hartsock (¿les suena?) atravesaremos una nueva campaña. Pero quizá el mejor agregado de todos es la inclusión del modo cooperativo, desafortunadamente no continuara la línea de la campaña single player sino que se desarrollara en unos mapas especialmente hechos para dicho modo.

Heroes of Might and Magic V
¡Vuelve la saga Heroes! El juego será desarrollado por Nival In- teractive, responsables de Silent Storm y Etherlords. Además, todo el título será desarrollado completamente en 3D. Obviamente, no perderá detalle por ningún lado, por lo que pudimos ver en una brevísima demo. Sin embargo, los desarrolladores planean dejar la esencia del sistema de batalla de las anteriores entregas prácticamente intacta. De todas maneras, como una forma de innovar, planean agregar algunas opciones mas en este sentido.

King Kong
Acompañando a la remake de la vieja película, Ubisoft aprovechará y sacará un juego de este ya mítico simio. El mismo será producido por Michel Ancel (Beyond Good and Evil y el viejo y querido Rayman), así que promete y mucho. Por lo que se dejó ver, el juego será muy bueno. Sería algo como una mezcla entre primera y tercera persona, poniendo mucho énfasis en la acción. De más está decir que el juego estará directamente basado en la película que, ahora mismo, se está rodando por el mismísimo Peter Jackson (Lord of the Rings)

Myst V: End of Ages
Para todos los fans de la saga Myst les tengo una noticia buena y una noticia mala: la buena es que se viene una nueva entrega, pero la mala es que, según los desarrolladores, será la última. Sin embargo, prometieron que será un final digno de la saga, así que están preparando algo grande. El nuevo juego será totalmente en 3D y realmente se ve espectacular.

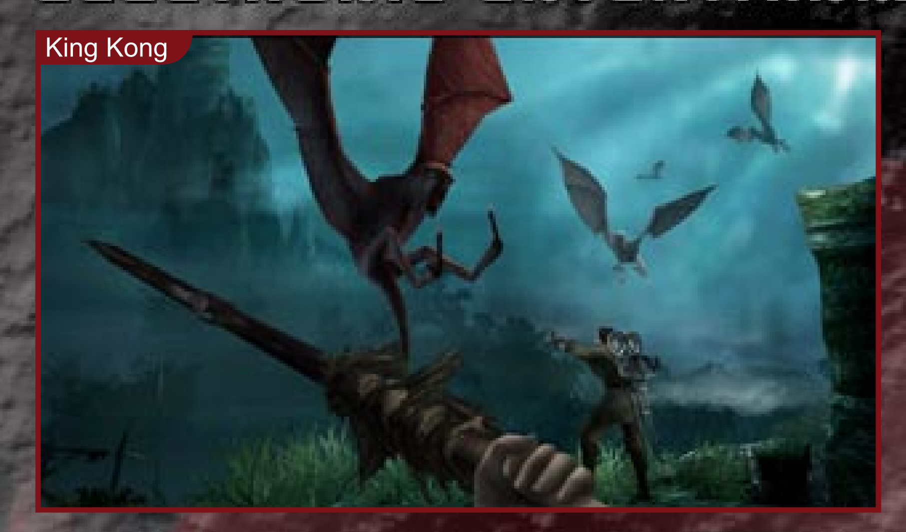
Tom Clancy's Ghost Recon 3
Por lo que se pudo ver en un video presentación de este nuevo Ghost Recon, los detalles gráficos serán casi enfermizos, las texturas se verán tremendas y contará con los últimos efectos gráficos. Básicamente, el juego se sitúa en un futuro cercano, donde rebeldes mexicanos secuestran al presidente estadounidense y nuestra misión será su rescate y eliminar a los rebeldes.

VU Games

F.E.A.R.
Un FPS ultraviolento que se viene con todo! Todavía está en los primeros estados de desarrollo, pero por lo que se pudo ver promete muchas balas, mucha sangre y muchas, pero muchas armas. Los gráficos son espeluznantes y toda la atmósfera en sí del juego es típica de un survival horror pero con toda la emoción de un FPS.


Myst V: End of Ages

F.E.A.R.


King Kong

Law & Order: Criminal Intent
Una aventura gráfica que planea explotar –aun más- la franquicia de la serie de la caja boba. En esta ocasión será una aventura al mejor estilo Point & Clic, con unos característicos nuevos aspectos. El primero son unas barras que nos sirven para apreciar el estado de humor de quien estemos interrogando, lo que nos ayudará a elegir mejor las preguntas si queremos que coopere, el segundo aspecto es que a medida que recolectemos pistas, iremos armando un perfil del sospechoso que nos dará datos valiosos de su persona.


Law & Order: Criminal Intent

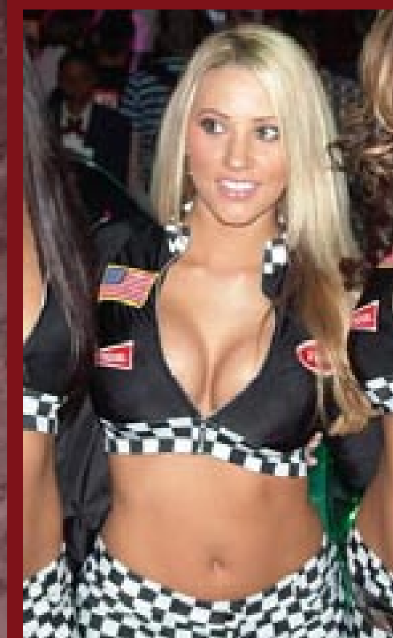
Scarface: The World is Yours
En esta E3 se pudo ver al juego en funcionamiento. El juego toma lugar de los eventos de la película adoptando un inicio de "¿Qué hubiera pasado si...? La mecánica básica es muy similar a lo que se ve en la serie GTA y por lo visto habrá bastantes misiones de luchas en coches, donde podremos disparar mientras manejamos.

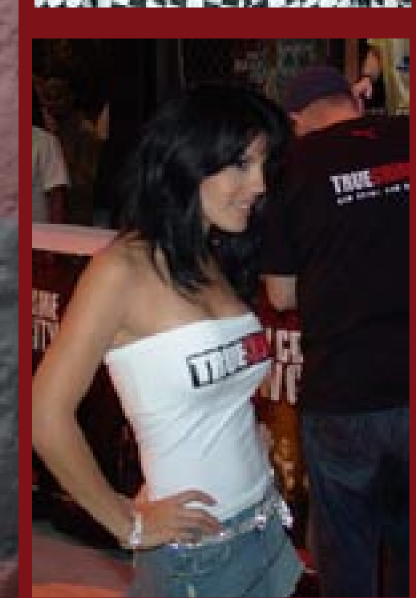

Scarface: The World is Yours



¡HOLAAA ENFERMERA!

No podiamos no incluir en esta nota algunas fotos de las hermosas prmotoras que adornaron el centro de exposiciones con su belleza y femeneidad. En otras palabras ¡Que hembras que habia, man!







NOTA DE TAPA

Earth 2160

Heaven vs Hell

Zuxxez

Earth 2160

La presentación de este RTS de origen polaco dejó a muchos (nos incluimos) con la boca abierta. Este título es el tercero de la saga Earth. Su historia cuenta que la Tierra fue destruida y la humanidad vive en distintos mundos. Pero mientras tres bandos luchan por tomar el control de Marte, despiertan una raza alienígena y se arma la podrida que todo el mundo espera. Tendremos a disposición cuatro campañas y los mejores gráficos que se hayan visto en un RTS.

Alan Wake

De Remedy, los creadores del fantabuloso Max Payne, se viene este nuevo juego, también escrito por el responsable del guión del juego citado. Lo único que se dejó ver fue una demo tecnológica donde demostraba las bondades del engine gráfico. Básicamente trata de Alan Wake, un escritor, que de repente pierde a su esposa y, además, musa inspiradora. Hasta ahora, similar a Max. Lo interesante es cómo el personaje, avanzando el juego, se va a acercando cada vez mas a la locura. Siendo de Remedy, debemos seguir de cerca este nuevo título.



Heaven vs Hell

Un RTS de proporciones bíblicas. En él lo humanos se han desarrollado muchísimo, tanto que han creado una tecnología capaz de modificar el espacio y el tiempo, lo que produce la ira del todopoderoso, quien quiere, por decirlo de algún modo, resetar el mundo, generando un enfrentamiento con el infierno por las almas de los mortales quienes tampoco se van a quedar cruzados de manos. Con promesas de excelentes gráficos que ayudan a reforzar la imagen que se tiene del cielo y el infierno, y obviamente de sus inhabitantes. Con tres facciones para controlar y muchísimas unidades para producir Heaven vs Hell pinta ser un muy buen RTS.

Operation Flashpoint 2

El anterior Operation Flashpoint hacía hincapié en el realismo de las batallas a gran escala, en escenarios extensísimos. Para los que disfrutaron este estilo de juego, esta entrega no los decepcionará y, en este sentido, el juego no sería prácticamente alterado.



Operation Flashpoint 2

Sin distribuidor

Los siguientes juegos fueron presentados en la expo, pero no contaban con una empresa publicadora, pero aun así sus desarrolladores están trabajando duro para crear unos más que excelentes juegos por los que todos se pelearan por vender.

NOTA DE TAPA

Sin embargo, se pondrán en forma los gráficos acorde a los tiempos que corren, incluyendo un modelo de daños impresionante que nos permitirá ver cuantos pedacitos vuelan del tanque de turno.

PRISM: Threat Level Red

En un futuro cercano, seremos parte de una organización antiterrorista ultra secreta de nombre PRISM (Preemptive Reconnaissance and Identification Security Mainframe). Una vez identificado el objetivo de las fuerzas terroristas (los cuales pasan desde aeropuertos, museos y todo tipo de instituciones estadounidenses) seremos los encargados de mantener la paz.

Rome: Total War Barbarian Invasion

Esta expansión toma lugar durante la caída del imperio romano y habrá que luchar contra muchísimos nuevos enemigos (Bárbaros obviamente). Trae varios cambios, como las batallas nocturnas, la habilidad de nadar para algunas unidades por citar unos ejemplos.

Serious Sam II

La secuela de uno de los FPS más divertidos y locos de los últimos tiempos. Sam ahora se verá como nuevo debido al nuevo engine que está desarrollando la gente de Croteam, que sacará provecho de los últimos efectos gráficos y físicos. Así que, es de esperar, en esta nueva entrega ver muchos enemigos volando por el aire, mapas cada vez más complejos y especialmente: muchos, pero muchos enemigos.

The Witcher

The Witcher

Haciendo uso del Aurora Engine (Neverwinter Nights) este RPG se basa en las novelas del escritor polaco Andrzej Sapkowski. En este juego de rol medieval el bien y el mal no están tan claramente marcados como se suele ver en este tipo de juego, sino que tendremos difíciles decisiones morales entre muchos grises. También hay varios cambios respecto al típico juego de rol, como un combate mas interactivo, un original sistema de habilidades y más. The Witcher se perfila como uno de los RPG más interesantes por salir.







Serious Sam II

REVIEWS

ANALÍSIS EXAHUSTIVOS DE LO ÚLTIMO EN PC

EL SISTEMA DE PUNTAJE

90% - 100% Clásico :

Un clásico inmediato. Juego obligado para todos los fanáticos y no tanto, del género.

80% - 89% Excelente :

Tiene todas las de ganar, salvo alguna que otra falla mínima por lo que no llega a clásico.

70% - 79% Muy bueno :

No tendrá la calidad de un clásico pero aun así es un juego que seguramente vale la pena.

60% - 69% Bueno :

Es entretenido, aunque con demasiadas falencias. Solo para fanáticos del género.

50% - 59% Regular :

Último recurso del gamer desesperado. Si no queda otra se puede jugar, de otra forma no se justifica el sacrificio.

30% - 49% Malo :

Definitivamente un juego que no vale la pena. Un libro de cocina es más provechoso.

0% - 29% Patético :

¡Juira bicho! Huyan mientras puedan de la cosa que haya caído en esta categoría.



PSYCHONAUTS

SELECCIÓN

¡OH MI DIOZ! ¿¡ME ESTA LEYENDO LA MENTE?!

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1GHz – Placa de video compatible con Pixel Shaders de 64 Mb – 256 Mb de RAM - 3.75Gb de espacio libre en el disco rígido.
CORRE AL MANGO	Procesador de 2GHz – Placa de video compatible con Pixel Shaders de 128 Mb – 512 Mb de RAM - 3.75 Gb de espacio libre en el disco rígido.

POR Diego Beltrami

Todos sabemos que existe un grupo de personas excepcionales dedicado a resguardar el mundo de cualquier amenaza que se presente. Los X-Men siempre han estado protegiéndonos. Pero este juego no trata de ellos, sino de un grupo ficticio de personas con poderes mentales, con los mismos fines. Este grupo conocido como los Psychonauts engrosa sus filas reclutando y entrenando a chicos en una especie de campamento de verano. Actividad muy común en los Estados Unidos para grupos como los boy scouts y símiles. Whispering Rock es el nombre del campamento de los psychonauts y es ahí donde nuestro personaje, Raz, va deseoso de cumplir su sueño de convertirse en uno de esos famosos agentes llamados... ¡Psychonauts!

Lunes - 16:13 hs
Lóbulo frontal - Cerebro de Diego

Que buen juego por el amor de dio'. Es casi tan bueno como una bagette de jamón crudo madrileño. Carajo, tengo hambre. En fin, tengo que contarles a todos lo bueno que es este juego. Ya desde el vamos es bueno. No solo la animación introductoria goza del humor característico del gordo Schafer sino que todo el juego goza del mismo humor, tanto en las situaciones que se suceden como en los diálogos.

Menos mal que Tim Schafer continuó haciendo juegos luego de irse de Lucasarts. Hoy en día la industria esta tan llena de porquerías, uso abusivo de licencias y franquicias que hacia falta un juego tan fresco como Psychonauts. ¿Dónde mierda dejé esa taza? ¡Necesito té con leche en mis venas!... Siii, mucho mejor así.

Ser Raz durante el juego es una experiencia muy entretenida, sobre todo porque tiene el poder de entrar en las mentes de la mayoría de los personajes con los que se cruza y es ahí, dentro de las psiques donde Psychonauts alcanza su máximo nivel de grositud. La libertad que tuvo el departamento de arte para crear las representaciones espaciales de la psique de cada individuo es increíble, casi tan increíble como el resultado final. Cada nivel es único, tanto en su estética como en su jugabilidad.

Básicamente, es un típico juego de plataformas: avanzar a los saltos por los diferentes niveles es la moneda corriente. eso si cada tanto hay que enfrentarse con algún enemigo. Pero cada nivel tiene sus reglas y eso hace que el juego no sea aburrido y mucho menos repetitivo. Hay niveles en donde la cosa es dispararle a todo lo que se mueva, niveles en los que la forma de pasarlo es a puro salto y acrobacia, e incluso hay algunos donde hay que desempolvar el cerebro y resolver puzzles en lo que es casi una aventura gráfica y casi porque aún con esa temática sigue manteniendo su lado arcade. Como extraño las viejas aventuras gráficas, tan entretenidas que eran... Tim ¿Por qué no haz hecho alguna nueva aventura? No me estoy quejando de Psychonauts que es demasiado buen juego, pero si me quejo de lo mucho que extraño las aventuras... ma' si, sigo pensando la review mañana.

Asi de locos son los niveles



FICHA TÉCNICA:

Género	Desarrollador	Distribuidor	Soporte multiplayer
Arcade / Plataformas	Double Fine Productions	Majesco	No tiene

Martes - 14:58 hs
Tronco encefálico - Cerebro de Diego

... No llego a aprobar este parcial y sencillamente tengo que considerar dedicarme a... ¡La review! Cierto, tengo que pensar como continuarla. Podría hablar de lo interesante que es el uso de los típicos coleccionables de un juego de plataformas y lo bien aplicados que están. Si, es buena idea, podría escribir sobre la carga emocional, que es de las cosas más inteligentes que pusieron ¡ja! La idea de usar valijas lloronas para representar a la carga emocional es buenísima, son casi tan lloronas como el Vader de Episodio 3. Después están los recuerdos reprimidos, metidos dentro de lo que son como unas cajas fuertes con rasgos similares a los de un animal cuadrúpedo, que huye de Raz y que luego de ser golpeado deja algo así como una cinta de diapositivas que muestran un relato de algún recuerdo oprimido de la persona en cuestión. Los más simples son los productos de la imaginación, imágenes de dos dimensiones que luego de recolectar cierta cantidad hacen subir un rango, al igual que solucionar los otros coleccionables. Es groso que cuando uno sube mucho de rango los poderes ganan mejoras... pucha, cierto que no puse nada de los poderes en la review, a ver ¿Por donde empiezo?
Mmmmmm, claro, menciono un par y los explico un poco, como hago siempre en las reviews como esta. Puedo poner algo como que Raz puede hacer uso de diferentes poderes como la piroquinesis, o sea, prender fuego cosas con la mente. Que divertido que es ir prendiendo fuego a los enemigos y verlos correr desesperados alrededor del nivel prendiendo fuego a sus compañeros.. Bwahahaha que malo soy. Otra cosa que demuestra el ingenio puesto en este juego es el detalle de las granadas de confusión, que hacen justamente lo que su nombre indica y puede poner a los enemigos a luchar entre sí. Lo gracioso es que estas granadas tienen forma de un enorme signo de interrogación que es lanzado al enemigo. Hay otros poderes como la invisibilidad, el escudo mental, levitación, telekinesis, y un par más. Todos son necesarios en algún momento del juego para resolver algún puzzle o vencer a uno que otro boss. Y puta, otra vez estoy pensando en poner cosas de las que todavía no hablé.
Los enemigos son variados, cada nivel tiene los suyos. ¡Boloo, me estaba olvidando! hay un enemigo común a todos: los censores de pensamiento, la antropormofización del concepto de pensamientos que se dedican a prohibir otros pensamientos que no nos podemos permitir tener, que los vemos como diferentes agentes con un sello de prohibido con el que intentaran estamparnos la cara. A pesar de que son comunes a todas las personas en cada mente tienen sutiles diferencias de aspecto acorde a la estética que tenga el nivel.
No me tengo que olvidar de poner que al final o durante varios niveles nos tendremos que enfrentar a varios bosses, que son representación de algún sentimiento o pensamiento muy fuerte, o alguna entidad externa. Cada uno de estos bosses tienen que ser derrotados de alguna forma en particular, y si no somos capaces de hallarla, el agente Cruller aparecerá para ayudar a descubrirla.


Emulando a Godzilla, y no es joda





Miércoles - 20:33 hs
Lóbulo occipital - Cerebro de Diego

Pero que buena que esta esa mina, esta incluso mejor que los excelentes gráficos de Psychonauts, y eso es decir mucho. Se puede ver como la gente de Double Fine cuidó el aspecto gráfico. Los Shaders están perfectamente aplicados y hacen lucir todavía más los modelos del juego. Lástima que algunos tienen unas texturas demasiado lavadas y se notan mucho por contraste con el resto del juego.
Los efectos son muy buenos, y no hace abuso de ellos por lo que anda perfectamente en una PC estándar. Y si bien el aspecto técnico no es donde se luce el juego, no esta para nada descuidado. Aa pesar de que tiene sus bugs como todo juego, para la época en la que estamos el juego está muy bien optimizado, manteniendo un buen frame rate durante todo el transcurso del mismo y sin bugs demasiado alevosos... No como muchas bazofias de hoy en día que son injugables porque los programadores ni siquiera se molestan en optimizar un código o las presiones de los publishers no les da tiempo a hacerlo.
Los efectos sonoros y -por sobre todo- las voces son excelentes. Teniendo tanta variedad de temáticas en los niveles hace que se necesite demasiada variedad de sonido, e increíblemente lograron una cuasi perfección en este aspecto. Las voces están perfectamente actuadas y tienen el sentimiento necesario acorde a la personalidad de cada personaje, representando aun mejor sus características. Ni hablar de la música, sencillamente excelente. Cada nivel tiene su estilo musical, que representa de forma excepcional la temática. Por ejemplo, en un nivel donde deberemos jugar un juego de mesa contra Napoleón Bonaparte, la música posee una tonada de marcha francesa que da fuerza a la idea del nivel.
¡Pero que perra! Como le daría masa a pamp... El cerebro está ocupado o fuera del área de cobertura por favor intente más tarde.

Jueves - 06:10 hs
Sistema límbico - Cerebro de Diego

¡Nooooo! ¡Otra vez me quedé hasta tarde jugando a este juego del demonio! ¿Por qué es tan bueno? Claro que nunca me había hecho una pregunta tan fácil de responder: Por todo lo que tiene. Quizá el único pecado de este juego son algunas partes de salto que son absurdamente jodidas y que me han frustrado muchísimo, pero el resto del juego hace valer la pena cualquier suplicio al que Tim Schafer nos quiera enfrentar.
Psychonauts ha demostrado que se puede partir de una premisa original y hacer buenos juegos hoy en día. Así que ahora todos podemos dormir tranquilos sabiendo que estamos siendo protegidos por aquellas personas con poderes excepcionales conocidos como... ¡X-Men!



+ Estética, diseño, audio, gráficos, jugabilidad, originalidad, humor, historia y los personajes.

− Un par de partes absurdamente complicadas, una que otra textura lavada, y que no este la mente de Tim Schafer como un nivel del juego.

PUNTAJE:
La mas reciente creación de la mente detrás de Full Throttle y Grim Fandango
92%
CLÁSICO

MANHATTAN CHASE

LECCIONES BÁSICAS DE CÓMO NO HACER UN JUEGO

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz – Placa de video GeForce 2 de 64Mb o equivalente – 512Mb de RAM - 800Mb de espacio libre en el disco rígido
CORRE AL MANGO	Procesador de 1.8Ghz – Placa de video Radeon 9700 o equivalente – 512Mb+ de RAM - 800Mb de espacio libre en el disco rígido

POR Leandro Días

Por el amor de Dios, que malo es este juego. Es tan horrible este clon de Gran Theft Auto 3 que hace ver a Driv3r como la octava maravilla. No hay nada rescatable de esta basura, nada. Veamos por qué…

¿Gráficos? Una (pésima) combinación de Pong y Frogger

El apartado técnico de Manattan Chase es simplemente asqueroso. Hace mal a la vista ver personajes con menos polígonos que un mal juego de NES (mis disculpas a la gente de Nintendo). Y encima de estar mal diseñados ¡parecen robots! No tienen ni una articulación en todo el cuerpo. Al parecer tampoco tienen mucha sangre, porque los podés pisar con el auto o llenarle los sesos de plomo que no sale más que un charquito de líquido escarlata. Los vehículos son prácticamente todos iguales y es imposible encontrar más de dos colores en los mismos. Además son incontrolables, no es posible recorrer más de dos cuadras sin estrellarnos contra un poste

La ciudad donde transcurre este “juego” es Manhattan. Particularmente si yo fuese alcalde de esa ciudad, demandaría a Team 6 Games por desprestigiar la imagen de la misma. Pocas veces vi una ciudad tan mal recreada en un videojuego como esta (muérete de envidia True Crime). No hay tránsito, no hay gente y para colmo luce peor que Dock Sud un sábado a la noche. Si Manhattan en realidad es así, me quedo en Villa Domínico.

Menos movilidad que Marley vestido de Storm Trooper

¿Efectos de especiales? Muchos ¿Bien realizados? Ninguno. Las luces marean y parecen hechas a las apuradas con Paint. Simplemente desastroso.

La música es lo único que zafa raspando de lo patético ya que los efectos sonoros también apestan.

“¿Jugabilidad? ¿Historia? ¿Qué es eso?” Team 6 Games

En Manhattan Chase podemos optar por ser policías o criminales. Las misiones de ambos son prácticamente las mismas con pequeños cambios, pero igual de aburridas. Perseguir autos, matar a una minita o escaparse de los uniformados son algunos de los revolucionarios objetivos de este juego. Si por lo menos fuese divertido, algunos defectos serían medianamente perdonables pero es más embolante que ver la temporada completa de Rebelde Way.

Los movimientos de los personajes son duros como pocos y tratar de jugar más de diez minutos sin romper el teclado una misión imposible.

Si ven a alguien comprando este juego, simplemente mátenlo

Que se puede decir para concluir esta nota…. Simplemente que el CD que compone Manhattan Chase no sirve ni de posa vasos. Con solo jugar veinte minutos dan ganas de vomitar. Y yo que me decía que los CD’s de AOL no servían para nada…





Un horrendo clon de GTA

15%

PATÉTICO

FICHA TÉCNICA:

Género: Vomitivo | Desarrollador: Team 6 Games | Distribuidor: Team 6 Games

+ JAJAJAJAJAJAJAJAJAJA

− Manhattan Chase

DELTA FORCE: XTREME

LA VERDADERA SENSACIÓN DEL TERROR

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.2GHz – Placa de video compatible con DirectX 9.0 - 128 MB de RAM - 2 GB de espacio libre en el disco rígido
CORRE AL MANGO	Procesador de 2.4 GHz o superior - Placa de video de 128 MB o superior - 512 MB de RAM - 2 GB de espacio libre en el disco rígido

POR Gustavo Greggi

¿Qué se puede decir de un juego que apesta en casi todo sentido?. Que apesta. Esa es la sensación que te queda después de jugar a esta remake de la saga Delta Force. Un juego que se parece más a una demo que a algo terminado. Bugs por todos lados, enemigos repetidos y estereotipados de las películas de acción clase B.

Y la inteligencia artificial, digna como para emular a Arnie en la película “Comando”. Solo que acá encarnas el papel de un comando del Grupo Delta Force (sin nombre, obvio), asignado combatir a los extrate... No perdón, a estereotipos de terroristas por el mundo (bah, América del Sur y Centro América, Medio Oriente y El norte de Rusia). Un original FPS de... ¡militares estadounidenses! ¿haciendo qué? ¡Pateándole el trasero a los malvados terroristas alrededor del mundo! YEAH!

¡El artillero es manco! Eso explica varias cosas

Había una vez un terrorista...

Imaginate que ves por una colina avanzando a tus compañeros y las trazadoras enemigas cruzar el cielo. El tiroteo comienza, todo se estremece. Bombas, explosiones. Si sos propenso a los tiros, una imagen espectacular.

Y te quedas viendo, pero después de 15 minutos la escena casi no cambia. Los enemigos no le pegan a nada, ni aunque lo intenten. Y tus compañeros.... menos mal que te tienen a vos. Es ridículo ver como se chocan entre enemigos y ni siquiera se miran para dispararse porque claro, al que quieren matar no es con el que chocaron, sino el que está dentro de la choza. Patético.

Gráficamente, es lo mismo que lo juegues con una placa DirectX 8.1 compatible que con una 9.0c. Es más, casi no hay diferencias entre los niveles de detalles medios y altos, que no son precisamente espectaculares. El sonido es mediocre y las voces de los enemigos están todas hechas por una misma persona que no importa de que nacionalidad sea el personaje, habla siempre en castellano.

A todo esto hay que sumarle que si perdemos no importa, ya que comenzaremos desde el último punto de spawneo con las municiones completas con el solo haber perdido los puntos de experiencia, que como se imaginarán, no tienen ningún uso práctico.



Resumen

Yo era un tipo pacífico, hasta que agarré Delta Force: Xtreme. Así que hagamos cuentas. Tenemos, poca diversidad de enemigos. Texturas malas y pocas. Escasos modelos en general, les juro que intenté entrar a un mismo edificio en la campaña contra Chad y en la campaña Peruana. Ah, y lo mejor: intenta ser realista y arcade a la vez, cosa que ayuda a crear este ambiente de mediocridad que caracteriza al juego.

Así que ya saben, si quieren un jueguito como para sus mamis, no lo duden, éste es para ellas.



PUNTAJE:

Una remake de dudosa calidad

44%

MALO

FICHA TÉCNICA:

Género: FPS | Desarrollador: Novalogic | Distribuidor: VU Games

+ El terreno, que daría alternativas tácticas si la IA y el resto estuviese bien hecho.

− Pérdidas insalvables de IQ. Todo lo que no es bueno más bugs horribles.

CLOSE COMBAT:
FIRST TO FIGHT

AMERICA! FUCK, YEAH!

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.3Ghz – Placa de video de 32Mb – 256Mb de RAM - 2Gb de espacio libre en el disco rígido
CORRE AL MANGO	Procesador de 2Ghz – Placa de video de 256Mb – 512Mb de RAM - 2Gb de espacio libre en el disco rígido

POR Pablo Strauss

Close Combat: First to Fight está ambientado en el conflicto de la ciudad de Beirut, donde una grupo de guerrilla comienza una insurrección. Como era de esperarse, el gobierno estadounidense no tarda en enviar sus tropas de Marines "pacifistas" de la ONU al Líbano para terminar con la rebelión.

Durante el transcurso del juego asumiremos el rol de un líder de escuadrón que comandará a otros cuatro soldados, al buen estilo Brothers in Arms, lo cual significa que durante la batalla estaremos dando órdenes a nuestros subordinados, como ser barrer un área del enemigo, tomar una posición enemiga, flanquear un nido de ametralladora y otras estrategias militares. Pero quizás una de las opciones mas interesantes -de las pocas que hay- que nos brinda este juego es la posibilidad de llamar por radio a distintos tipos de soporte, tales como francotiradores, morteros o incluso un bombardeo aéreo, como en Vietcong.

La campaña Single-Player del juego, si bien no es muy extensa, es una experiencia pasable. Factores como la IA, muy cambiante en todos los casos, hacen que el juego se vuelva desde imposible hasta extremadamente fácil, variando la dificultad de manera desigual y tediosa. La puntería de los enemigos puede ser completamente imprecisa por momentos, hasta que se les ocurre disparar con la precisión de un relojero suizo.

Sin embargo, el punto fuerte del juego se remonta en el modo Multplayer, más específicamente en su modalidad cooperativa, tan escasa en los últimos juegos y sin embargo tan necesitada. Este modo nos permite hasta a cuatro jugadores disfrutar de la campaña Single-



Player del juego cubriéndonos las espaldas on-line en las calles de Beirut. El juego también cuenta con una modalidad Deathmatch, pero el límite de ocho jugadores le quita la poca gracia a la partida.

First to Fight posee un engine gráfico que permite uso de Pixel Shaders y sombras volumétricas, dotando al juego de mucha ambientación lo suficientemente realista. Sin embargo, a lo largo del juego notaremos errores gráficos tales como sombras que traspasan las paredes –delatando la posición enemiga- o el hecho de que los modelos enemigos se van repitiendo, convirtiéndose este conflicto en otro Ataque de los Clones, pero orientales. La física es inexistente en First to Fight. No veremos Rag-Dolls en los personajes ni objetos que puedan ser disparados o que reaccionen de manera realista. Un aspecto lamentable.

El sonido, si bien cumple su cometido, no es lo suficientemente realista. Las armas parecieran disparadas dentro de una lata de choclos, y las voces de los marines se vuelven tediosas mientras avanzamos a lo largo del juego. Close Combat: First to Fight es un juego que, si bien no está a la altura de los últimos –y más lejos aún de los mejores-, es una buena alternativa para pasar el rato, sobretodo si se puede organizar un cooperativo con los amigos, pero aún así siguen habiendo otros juegos mejores. Después de todo, este juego es otra propaganda estadounidense de su ejército. Los gráficos son buenos, así como el sonido, pero no llegan a ser lo suficientemente buenos. La jugabilidad e interactividad es muy limitada, al punto que recuerda a los primeros juegos de la serie Delta Force. Por otra parte, la campaña Single-Player no es muy extensa; en unas ocho horas el juego puede ser terminado.

PUNTAJE:
Una buena licencia no muy bien aprovechada.
59%
REGULAR

FICHA TÉCNICA:
Género: FPS | Desarrollador: Destineer | Distribuidor: 2K Games
+ Los gráficos. La modalidad Cooperativa
– Los sonidos. Las voces. La jugabilidad es muy limitada



PARIAH

HALO VERSIÓN EXTRA LIGHT

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz – Placa de video superior a GeForce3 o similar – 256Mb de RAM - 2.3Gb de espacio en el disco rígido
CORRE AL MANGO	Procesador de 2.3Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM - 2.3Gb de espacio en el disco rígido

POR Leando Dias

Gráficos espectaculares, una excelente historia, un multiplayer frenético, escenarios variados y mucha, mucha diversión. Esto es lo que le faltó a Pariah para ser el gran clásico que todos esperábamos. Y cuando las expectativas en un principio son tan altas, más grande es la decepción. En otras palabras, Pariah es un juego mediocre que no cumplió ni con la mitad de todo lo prometido por la gente de Digital Extreme (creadores del legendario Unreal). Pero veamos por qué esto es así…

Dispará, corré, apretá el botón y… seguí disparando.

El estilo de juego de Pariah es más que sencillo: dispararle a todo lo que se mueve y a lo que está quieto por las dudas, también. Este tipo de modalidad hoy en día es bastante anticuada, pero igualmente se pueden lograr resultados más que divertidos y placenteros. Lamentablemente Pariah no posee esas cualidades. Es tan lineal y monótono que se torna aburrido a las pocas horas de juego ya que lo único que debemos hacer es recorrer un serie de niveles (todos muy parecidos entre sí) exterminando todo cuanto soldado se cruce en nuestro camino. Al principio es bastante divertido, pero después de jugar un par de niveles surgen ganas de tirar por la ventana los tres CD's que componen este juego.

Se ve bien pero le falta

La historia es solo un justificativo para que la acción tenga algo de sentido. La misma se desarrolla en el año 2050 y nos ponemos en el rol de Jack Mason, un militar con la misión de transportar en una nave, a una mujer (congelada en una cápsula) que posee un extraño virus en la sangre. Pero en medio del viaje, la nave es abatida a fuerza de misilazos y nuestro amigo Jack queda inconsciente. Al despertarse se encuentra con la nave destruida y que la chica que transportaba estaba despierta y amenazándonos con un arma. En ese momento el conductor de nuestra nave le dispara a Karina (así se llama la muchacha) en un brazo con tanta suerte que la sangre de la herida entra en contacto con la piel de Jack, quedando el también infectado. Y para colmo de males, un horda de soldados quiere llevarse a Karina y de paso eliminar al protagonista. De ahí en más la historia gira en torno a escapar, además de tratar de encontrar una cura para el virus y de paso matar nosotros solitos a unos cuantos enemigos. Nada demasiado innovador pero, como dije antes, la trama no es más que un pretexto para la acción.

La jugabilidad de Pariah es la clásica de cualquier FPS, pero muy influenciada por Halo. La forma y tamaño de la mira del arma, el estilo de conducción de los vehículos, entre otras cosas, son muy similares al juego de Microsoft. Hubiese sido más productivo que "copien" otros aspectos, como las misiones y la variedad de enemigos.

¿Una revolución gráfica?

Según lo dicho por la gente de Digital Extreme, Pariah iba a tener unos gráficos de primer nivel, tanto que envidiarle al Doom 3 y hasta incluso superándolo en calidad.

Lamentablemente, se han quedado solo en promesas. Si bien los gráficos del juego lucen realmente muy pero muy bien, están lejos de superar o incluso alcanzar a los del juego de nuestro amigo John Carmack. Esto me provocó una desilusión muy grande ya que me esperaba un despliegue gráfico mucho mayor. A no confundirse, Pariah posee unos gráficos realmente bellos, donde los paisajes exteriores se ven realmente muy bien, acompañados por texturas y efectos de gran calidad. Pero, nos anunciaron una revolución gráfica y esto no sucedió.

A su vez, gráficamente se encuentran muchas reminiscencias con Halo, especialmente en el diseño de personajes, vehículos y ambientes tanto exteriores como interiores.

El apartado sonoro es simplemente excelente. Todos sus aspectos, desde el sonido de las armas hasta las voces y conversaciones de los enemigos, poseen una suntuosa calidad. Y si además acompaña una música de fondo acorde a las circunstancias, se logra un resultado admirable.

¿Unas mentes brillantes? Si, igual que Russell Crowe

La inteligencia artificial de los enemigos es muy dispareja. Por un lado, los mismos se agachan, cubren, atacan en grupos y hacen sonar las alarmas si estan en problemas. Pero también tienen conductas inexplicables, como que a veces pasamos por al lado de ellos y hasta que no empezamos a disparar no se enteran que estamos ahí.

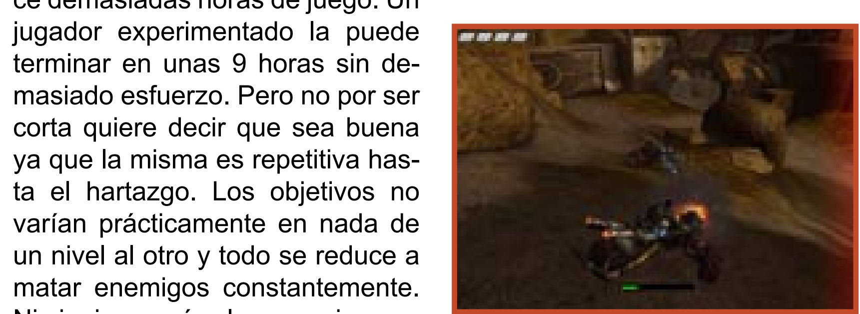
En síntesis, le falta estabilidad ya que nuestros enemigos poseen conductas tanto admirables como patéticas.



Cortito pero fastidioso

La campaña Single Placer no ofrece demasiadas horas de juego. Un jugador experimentado la puede terminar en unas 9 horas sin demasiado esfuerzo. Pero no por ser corta quiere decir que sea buena ya que la misma es repetitiva hasta el hartazgo. Los objetivos no varían prácticamente en nada de un nivel al otro y todo se reduce a matar enemigos constantemente. Ni siquiera varían los enemigos ya que los mismos se repiten una y otra vez. Como dije al principio de la nota, las primeras horas de jugo son bastante entretenidas pero luego se torna pesado. Y esto es lo peor que le puede pasar a un FPS.

En cuanto al Muliplayer, se puede decir que es bastante completo, pudiendo realizar partidas muy divertidas gracias entre otras cosas a la utilización de vehícuos. Esto es entendible ya que la gente de Digital Extreme adquirió una gran experiencia con la realización de la saga Unreal. Por ello es comprensible que el multiplayer sea similar al del Unreal Tournament 2004 aunque no alcanza el nivel del mismo por razones obvias. Igualmente, hubiese sido interesante que el juego contase con una mayor cantidad de mapas y modalidades de juego.



Resumiendo…

Pariah se quedó a mitad de camino, si tenemos en cuenta las expectativas previas a su salida. Tal vez si se hubiesen pulido una serie de aspectos y con un poco más de tiempo de desarrollo quizá estaríamos hablando de otro juego. Pero lamentablemente Pariah es un juego mediocre.

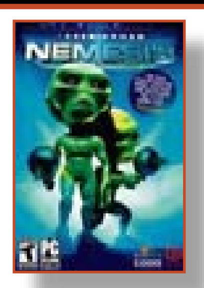
+ El sonido, los vehículos, el multiplayer y los gráficos hasta cierto punto.

– La calidad gráfica podría haber sido mayor, la campaña, es aburrido.

PUNTAJE: Un FPS que pintaba para ser un clásico terminó siendo uno más del montón.

59% REGULAR

FICHA TÉCNICA: Género: FPS | Desarrollador: Digital Extreme | Distribuidor: Groove Media | Soporte multiplayer: Internet/LAN hasta 32 jugadores



LASER SQUAD NEMESIS

BUENO, BONITO Y BARATO

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Pentium III 300 MHZ, placa de video 3D
CORRE AL MANGO	Cualquier cosa que esté por sobre los mínimos

POR Matias Sica

Hace ya algunos añitos (1993 para ser exactos) tuve la oportunidad de probar lo que muchos consideran uno de los mejores juegos de estrategia que se hayan programado jamás, combinando el movimiento por turnos con el tiempo real, el X – COM, con su atmósfera tensa y su endiablada obsesión por los detalles supo marcar a todo aquel que tuviera la suerte y la predisposición para sumergirse en



un juego en donde una detallada planificación hacía la diferencia entre una victoria rápida (algunos dirán ajustada) y una derrota inevitable. Con el paso del tiempo, el avance de las placas de video alcanzó incluso a mi género preferido y la estrategia por turnos fue dejando paso a un tipo de juego más dinámico y visualmente impresionante.

Afortunadamente el mismo equipo del ya mencionado X – COM nos presenta el Laser Squad Nemesis, un juego que comparte muchas de las características que hicieron de su antecesor espiritual un éxito y agregándole muchas facilidades, sobre todo en el aspecto multiplayer, veamos entonces si los años no pasaron en vano y si los chicos de Codosoft todavía pueden impresionarnos.

La historia es para los gusanos de biblioteca, soldado

Debido a su naturaleza el juego no tiene un modo historia complejo, salvando las breves explicaciones anteriores a cada misión, todo lo que tenemos que saber es que las distintas razas están enfrentadas entre si y que se van a dar masa hasta que no quede títere con cabeza. Aprovecho este espacio para comentar que si bien el juego nos ofrece cuatro tutoriales bastante completos, se extraña que no hayan tenido un poco más de profundidad.



Y el resto también

Perspectiva isométrica, aceleración 3D muy básica, tantos efectos como el Pac Man. A simple vista podríamos calificar el juego como un proyecto independiente (que lo es) con tanta profundidad como un manual de caligrafía. Sin embargo este título no quiere ni necesita gráficos lindos, sino funcionales. Las unidades tienen un nivel de detalle aceptable y los mapas nos permiten diferenciar fácilmente que es cada cosa. Lo mismo podríamos decir del sonido que está casi de adorno. Créanme cuando les digo que no se necesita nada más, bastante ocupados van a estar haciendo trabajar esa pila de cemento que llaman materia gris como para preocuparse de jugar con la camarita.



Ya no las hacen como antes

En Laser Squad Nemesis tendremos la posibilidad de elegir tres razas diferentes, los ágiles Marines, los pesados Machina y los Spawns que son algo así como primos hermanos de los Zergs y se caracterizan porque si la reina se morfa uno de sus oponentes, podrá poner un huevo del que saldrá una preciosa unidad nuevita. Las diferencias entre cada una son mucho más profundas, pero a los fines de este artículo me limito a señalar que la experiencia entre una y otra es considerablemente diferente y nos tardaremos mucho tiempo en aprender los pequeños detalles entre las mismas. La interfase merece un capítulo aparte, tomando muchos de los elementos del X – COM y mejorándolos al máximo nos permite aprender (que no es lo mismo que dominar) a realizar todo tipo de estrategias en minutos, la única pega que el encuentro es que me gustaría poder saber cuanta energía le queda a mis unidades sin tener que recurrir al zoom, aunque es un capricho personal más que un defecto inherente al juego.

Numeroso ejercito Spawn

Fácil de aprender, imposible de dominar

La jugabilidad es donde este título brilla. Al principio de cada juego recibimos una cantidad de puntos para gastar en nuestras unidades y cada turno corresponde a los movimientos que realicemos con las mismas durante un período de diez segundos. No es difícil moverse dentro del sistema, lo difícil es manejar efectivamente nuestro pequeño ejército sabiendo que el enemigo se esconde en cada esquina y que si no pensamos lo suficiente no duraremos demasiado. El juego nos da todas las posibilidades, la ejecución de ordenes no podría ser más simple, la interfase no presenta obstáculo alguno dejándonos incluso revisar el progreso durante los turnos. Aquí el único obstáculo es la profundidad del título, es un encuentro en donde no infiere otro factor que nuestra habilidad frente a la del contrincante. Esto hace a la verdadera calidad de un título, mucho más que los gráficos o cualquier otra cosa.

Multiplayer

Todo lo que se necesita para jugar contra un oponente humano es una suscripción al servicio y dos copias de la versión retail, el proceso es rápido y se realiza a través de la cuenta de correo. Debido a que nos encontramos con un juego de estrategia por turnos no es necesaria una conexión de banda ancha para jugarlo como corresponde y como corre en prácticamente cualquier máquina podremos echarnos una partidita en casi cualquier circunstancia. Incluso se puede jugar contra otra persona en la misma computadora.

Conclusión

Casi podría decir que este no es un video juego en el sentido estricto del termino sino más bien un juego de mesa interactivo con la suficiente profundidad para mantenerse entretenido por un largo tiempo. Fácil de usar e instalar, adictivo y difícil son características que lo definen. Muy recomendable para todos aquellos dispuestos a aprender y a divertirse usando el marote. No es para todo el mundo, pero aún si lo que ves no te convence, te invito a probarlo, después de todo son seis megas para el demo ¿Qué tenés que perder?



PUNTAJE:

Un juego de estrategia por turnos en donde lo que importa (para variar) es la estrategia.

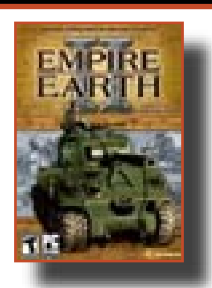
85% EXCELENTE

+ Lo adictivo que es, la facilidad de uso.

– No es lo que muchos esperan de un juego.

FICHA TÉCNICA:

Género: Estrategia por turnos | Desarrollador: Codotech | Distribuidor: Justplay y THQ | Soporte multiplayer: Internet hasta 2 jugadores



EMPIRE EARTH 2

EL QUE MUCHO ABARCA... MUCHO APRIETA

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.5Ghz – Placa de video superior a GeForce3 o similar – 256Mb de RAM - 1.5Gb de espacio en el disco rígido
CORRE AL MANGO	Procesador de 2.2Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM - 1.5Gb de espacio en el disco rígido

POR Leando Dias

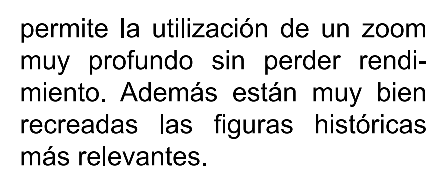
Todos recordamos a Empire Earth, un RTS que salió hace unos años y que se destacaba por sobre los demás debido a su complejidad en todos sus aspectos, tanto técnicos como jugables. Fue un proyecto más que ambicioso (entre otras cosas, el juego transcurría desde la prehistoria hasta el futuro) pero que en algunos aspectos se quedó a mitad de camino.
Tres años más tarde, sale Empire Earth 2. Éste no solo mantiene la complejidad que caracterizaba a su predecesor sino que la supera. Pero, dejando esto un poco de lado.... ¿Empire Earth 2 es un buen juego? Y la respuesta es que la gente de Mad Doc Software no solo logró un buen juego, sino el primer gran RTS en lo que va del año.



La primera impresión es la que cuenta

Ni bien cargamos el juego, nos recibe una belleza de presentación que nos anuncia como va a ser el juego en lineas generales. Luego de ese comienzo más que agradable entramos en el menú del juego. Lo primero que hago es jugar un Skirmish para ver las dotes técnicas del juego. Y no me sorprende para nada que el juego abarque la suma de ¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡15 EDADES!!!!!!!!! Desde la prehistoria hasta un futuro cercano, pero mucho mejor realizadas que es su predecesor. Y una cosa que mejoró mucho fue la perspectiva que se tiene en el juego del futuro. Ya no hay robots gigantes disparando lasers de colores de un lado a otro. Ahora todo posee un tinte más sobrio y realista.

Gráficos Medievales (ni prehistóricos ni futuristas)



Uno de los puntos más flojos de este Empire Earth 2 es su calidad gráfica. No porque se vea mal ni mucho menos pero gráficamente no es más que una mera actualización del primer juego. Tengamos en cuenta que el primero se veía muy bien para su época pero actualmente se espera mucho más, especialmente después de apreciar la capacidad técnica de juegos como Rome: Total War. Igualmente en un juego de estas características los gráficos no es el elemento que más se debe valorar.
El engine utilizado mueve eficazmente una gran cantidad de unidades en pantalla, así como permite la utilización de un zoom muy profundo sin perder rendimiento. Además están muy bien recreadas las figuras históricas más relevantes.
En cuanto al sonido, no hay nada que reprochar ya que tanto la música ambiental como los efectos sonoros poseen una calidad realmente muy buena.



Empire of Nations

En cuanto a la jugabilidad, podemos decir que a simple vista mucho no ha cambiado con respecto a su predecesor. Pero luego de jugar un rato, notamos que nuestro territorio está delimitado ya que todo se organiza con respecto a un centro urbano. ¿Cómo es esto? El espacio que abarca nuestro territorio, es decir el espacio sobre el cual podemos gobernar a gusto y sin restricciones, tiene un límite. Y este límite está dado a partir de que cada centro urbano tiene un determinado alcance en cuanto a la cantidad de terreno que abarca. Este límite puede extenderse con la creación de la exploración y posterior construcción nuevos centros. A su vez, el territorio que abarquemos es solo una pequeña parte del mapa general, lo que hace que los mapas sean mucho más extensos. Estos detalles, típicos de los estratégicos por turnos -implementado por primera vez en un RTS en el juego de Microsoft, Rise of Nations- posibilitan una gran cantidad de elementos económicos y diplomáticos. Ahora podemos firmar tratados y negociar con ciudades vecinas, además de tener un control total de las economías de nuestro territorio. Lo que parece un detalle tan simple como la delimitación en zonas de cada ciudad, aumenta la complejidad estratégica del juego de manera asombrosa.

La interfase del juego es muy intuitiva ya que nos deja al alcance de la mano la inmensa cantidad de opciones que el juego nos proporciona. Y cuando digo inmensa es porque Empire Earth 2 nos permite realizar todo lo que se nos ocurra, especialmente complejas tácticas de guerra. Pero a pesar de que sea muy amigable la interfaz, nos costará mucho tiempo dominarla por completo porque como dije anteriormente, la cantidad de acciones que podemos ejecutar es enorme.

¿Piedra, papel o tijera?

Los combates son un punto fuerte en este juego pero posee la misma falencia que su predecesor: el sistema "piedra, papel o tijera". Esto quiere decir que una unidad es muy efectiva contra un determinado tipo de unidad, pero no le hace daño a otra que en teoría debería destruir fácilmente. A su vez de que es prácticamente inmune a unas y demasiado susceptible a recibir un gran daño de otra, sin tener en cuenta las características que poseen en la realidad. Esto se debe en gran medida a la elevadísima cantidad de edades del juego que hace que se renueven continuamente las unidades.
El resto de los aspectos relacionados con el combate están realmente muy bien resueltos. Tenemos a nuestra disposición una gran cantidad de tácticas y formaciones de guerra lo que nos montar todo tipo de estrategias.

Mamá, estoy jugando con el osito Teddy (Roosevelt)

Empire Earth 2 cuenta con tres camnpañas, un tutorial y un adicional con misiones especiales, entre las que se destacan las del Desembarco en Normandía. Las misiones están todas basadas en hechos reales (II Guerra Mundial, por ejemplo) o en leyendas típicas de algunos países (leyenda de Rangún en Corea).
Un detalle muy pintoresco, es la inclusión de los personajes más destacados de cada campaña como Roosevelt o el mismo Rangún.
El modo multiplayer está bien pero se hace un poco lento (por lo menos para el jugador medio) debido a la gran cantidad de edades y opciones.
En resumen, Empire Earth 2 es un excelente juego, cuyo rasgo característico es la complejidad en todos sus aspectos aunque posee algunas fallas que le impiden entrar en la categoría de clásico. Un producto de gran calidad para todos los fanáticos del género y los que están a punto de serlo.

\+ La cantidad de opciones, la jugabilidad, el sonido, las edades, el cuidado por los detalles y las campañas.

– Poca evolución gráfica, el sistema "piedra-papel-tijera", algunos problemas mínimos de pathfinfing y recolección de recursos.

PUNTAJE: Un RTS extremadamente complejo y a su vez divertido.

85% EXCELENTE

FICHA TÉCNICA: Género: RTS | Desarrollador: Mad Doc Software | Distribuidor: Sierra Studios / Vivendi Universal | Soporte multiplayer: Internet/LAN hasta 10 jugadores

COSSACKS II: NAPOLEONIC WARS

ESTA NOCHE HAREMOS LO DE SIEMPRE: TRATAR DE CONQUISTAR EL MUNDO

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.5GHz - 512MB de RAM - Placa de video de 64MB
CORRE AL MANGO	Procesador de 2.4GHz - 768MB de RAM - Placa de video de 128MB

POR Santiago Platero



Recuerdo la primera vez que jugué la ya vieja primera entrega del Cossacks. Se trataba de un RTS excelente, bien balanceado y entretenido. Esta secuela es casi la antítesis del viejo Cossacks. Es como si los pensamientos megalomaníacos de Napoleón hubieran tomado por asalto a los desarrolladores de este juego, y terminaron haciendo algo demasiado ambicioso, que en los papeles era perfecto, pero en la realidad dista de serlo. La historia sin fin del mundo gamer, bah.

Tomando varias ideas de RTS de la talla de Imperialism o los mas recientes Total War (Shogun, Medieval y el último, Rome), consta de dos fases: el modo por turnos, donde el jugador deberá mover sus fichas para llegar a su objetivo y el modo en tiempo real, donde se resolverán las batallas.
Lo esencial del juego es el modo campaña –como en todo RTS-, en donde debemos conquistar toda Europa y llevar a realidad el sueño de Napoleón. Las facciones presentes en el juego son Inglaterra, Austria, Prusia y Rusia, y por supuesto, Francia. Cada facción posee sus correspondientes comandantes, los cuales obviamente debemos personificar. A su vez, mientras las batallas se desarrollan y salgamos victoriosos, ganaremos experiencia y nos permitirá comandar más y más hombres.
Además de este modo, el juego posee los modos de Skirmish (batallas sueltas) y Batallas Históricas. Nada del otro mundo, y obviamente se hizo gran hincapié en la campaña.
El juego posee una soberbia variedad. En cada batalla veremos miles de hombres luchando entre sí, y no importa desde donde observemos, siempre cada bando se distinguirá según sus ropas características. Además, cada facción posee sus unidades únicas, algo ya típico de todo RTS.
Como dijera, la variedad de las unidades es tal que a veces resulta desconcertante y hasta caótico manejar cada unidad, y en algunos momentos ciertas unidades de algunos bandos se confundirán con otras unidades del bando contrario.



¡A la carga!

Volviendo al tema de las batallas, a diferencia de la excelente serie Total War, el modo en tiempo real (las batallas) es casi ineludible, perdiendo de esta manera la dinámica del juego y forzándonos a jugar batallas demasiado complejas o demasiado sencillas. Una lástima. Eso sí, las batallas son una fiel reproducción de la historia, llegando a tal punto que convierte la dificultad del juego en algo bastante elevado. Para algunos jugadores esto es un punto negativo, pero para los fanáticos de esa parte de la historia humana (o jugadores muy experimentados), es algo mas que bienvenido. Otra diferencia con la saga Total War es que no se hizo gran hincapié en la parte estratégica, aunque hay algunos agregados algo interesantes y no más.
La inteligencia artificial del enemigo es bastante buena y aprovechará cualquier debilidad que demostremos en la batalla. Cuando concentremos nuestro ataque en el centro, tratará de flanquearnos. Cuando nuestros mosqueteros disparen demasiado pronto, aprovechara para atacar con todas sus fuerzas ya que la recarga tarda muchísimo.



Otros factores estratégicos son las formaciones, algo ya típico en los RTS. Cada formación alterará el desarrollo de la batalla, para nuestro lado o el del enemigo. Lo malo es la poca variedad de las mismas, y esto nos lleva a la poca utilidad que se le puede dar. Además, debemos tener en cuenta la moral y la fatiga en nuestro batallón.
Ya dejando de lado las batallas, el juego posee un pequeño modo de recolección de recursos. Es vital capturar las aldeas para la recolección de comida, hierro, carbón y oro. La comida y el carbón son los mas importantes, ya que toda nuestra armada depende de ellos. Lamentablemente, esto no se aplica al otro lado. A pesar de haber diezmado al enemigo, sus recursos parecen infinitos.
Hablando un poco más del modo por turnos, este es muy parecido a lo visto en juegos como los Total War, pero mucho más sencillo. Este modo, lamentablemente, carece de la profundidad necesaria para ser justificado dentro del juego. Sin embargo, esta falta de profundidad puede ser bien recibida por los jugadores menos experimentados ya que no complica de más al juego.
El apartado gráfico del juego es excelente. Las estructuras se ven perfectas y los paisajes y el mapa se ven realmente hermosos. Sin embargo, las unidades no poseen el detalle necesario y es como ver bichitos que se mueven de acá para allá. Un detalle nomás, pero el juego en sí se ve excelente y es impresionante como se despliega el engine gráfico en cada batalla.
También el aspecto sonoro es muy bueno. Mientras nuestra armada va aumentando, vamos escuchando que los sonidos que hacen también crecen, y son tremendos los gritos de guerra al ir a la carga. Además, la música acompaña perfectamente en cada acontecimiento del juego.

¿Vas cerrando?

El modo multijugador provee algunas opciones de juego interesantes. El más importante es el modo Land War, en el cual elegimos un país de Europa y un contendiente que si le ganamos, nos quedamos con su pedazo de tierra y así hasta conquistar el mundo.
En conclusión, es un RTS muy interesante pero con algunos detalles en contra. Sin embargo, es muy recomendable para cualquier fanático de los estratégicos y, especialmente, de las guerras napoleónicas.

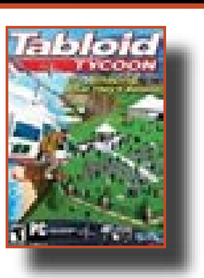


+ la mayoría de las batallas; los gráficos y el sonido; el modo por turnos; el multiplayer es entretenido

− Algunos gráficos, especialmente las unidades; el modo por turnos; a veces las batallas se hacen desconcertantes; el tufo a robo en algunos aspectos del juego

PUNTAJE: Un estratégico de la saga Cossacks, de la época de la conquista napoleónica. **82%** REGULAR

FICHA TÉCNICA: Género: Estrategia | Desarrollador: CDV Software | Distribuidor: GSC-Gameworld | Soporte multiplayer: Internet/LAN hasta 6 jugadores



TABLOID TYCOON

¡EXTRA, EXTRA!

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 500MHz - 64 MB de RAM - 300 MB libres de disco - Placa de video compatible con DirectX 9.0
CORRE AL MANGO	Procesador de 1GHz - 256 MB de RAM - 300 MB libres de disco - Placa de video de 32 MB compatible con DirectX 9.0

POR Santiago Platero

Desde que tengo uso de razón, soy fanático de juegos Tycoon. Estos juegos en los que te dedicás a crear una empresa y llevarla al número uno, a tener las máximas ganancias y hacer polvo la competencia. Fue grata mi sorpresa ver que este género no está muerto, aunque lo que estoy observando es la total falta de ideas. Ya no hay preciosuras de gráficos sencillos como Transport Tycoon o el viejo Theme Park. En la actualidad, veo que los últimos Tycoons son bastante bizarros, carentes de ideas y -especialmente- falta de adicción. Este factor fue el que hizo que este genero esté dentro de mis favoritos: nunca podía parar de jugarlos. Tabloid Tycoon también carece de estos factores, aunque provee su dosis de diversión.

El lado oscuro de los Tycoons

En este juego debemos ser el émulo de un director de un diario amarillista, publicando las noticias más bizarras que existen y así expandirnos y derrotar la competencia. El juego en sí es sencillo en todos sus aspectos. La curva de aprendizaje es bastante corta, aunque al principio uno se siente desconcertado por lo raro de su interfase. Bah, interfase. Ésta se trata solo de tres pantallas: la editorial, en donde tendremos los distintos personajes que seleccionar para realizar distintas tareas; un cuartito donde una vieja nos vende cosas; y el puestito de diarios con el gordo de turno vendiendo los papeles. Eso es todo. Nada de efectos gráficos tremendos, efectos de partículas y demás. Está bueno esto porque permite jugarlo tranquilamente con una PC decente sin ningún tironeo de FPS (cuadros por segundo).

El sonido, por su lado, también es prácticamente inexistente y no resalta en ningún momento.

También posee otro factor extraño y añejo, pero terriblemente efectivo: el juego por turnos. Cada turno representa un día, siendo el sábado la fecha de cierre. En el desarrollo de la semana debemos emplear a nuestros reporteros y fotógrafos en las noticias más bizarras, investigar y lograr las mejores fotos para que así nuestro periódico logre el mejor rating. Además, podremos adquirir artículos para que la investigación de las noticias sea mas veloz, contratar nuevo personal mas apto para la tarea y, también, comprar las noticias a los reporteros freelance.

Una vez que vamos cumpliendo los objetivos en cada "misión" en el modo de juego llamado Enterprise, lograremos expandir nuestra editorial y así hacer periódicos más grandes y contratar más y mejor personal. Además de este modo, cuenta con los típicos modos de Freeplay, Scenario y el clásico Tutorial, aunque no agregan demasiado al juego y el modo Tutorial es bastante inútil. Algo típico de este género es la carencia de modo multiplayer, y este no es la excepción.



Pescado podrido

A pesar de sus obvios defectos y su extrema simplicidad, es una experiencia divertida jugarlo. Al ser tan simple, su jugabilidad es excelente. Sin embargo, carece de la profundidad típica de estos juegos, también debido a su sencillez. A pesar de carecer de la tremenda adicción que producían los viejos Tycoons, es una buena opción si estamos aburridos y tenemos una maquina antigua.



PUNTAJE: Un Tycoon medianamente divertido, sencillo de jugar y bastante bizarro.

74% MUY BUENO

FICHA TÉCNICA:

Género: Tycoon | Desarrollador: Black Lantern Studios, Inc. | Distribuidor: Valusoft

\+ Jugabilidad, corta curva de aprendizaje, no hace falta una maquina potente

\- Simple en algunos aspectos, la inexistente interfase, carente de adicción y no innova

STRONGHOLD 2

PEDORRO, SENCILLAMENTE PEDORRO

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.4Ghz -256Mb de RAM - Placa de video de 32MB - 2.5GB de espacio libre en el disco rígido
CORRE AL MANGO	Procesador de 2.0Ghz -512Mb de RAM - Placa de video de 64MB - 2.5GB de espacio libre en el disco rígido

POR Matias Sica

La primera señal de advertencia la tenemos sin siquiera empezar a correr el juego, con un exasperante tiempo de espera de dos minutos, acompañado, si, por una musiquita muy agradable se nos obliga a tener que chuparnos el dedo mucho antes de poder siquiera llegar al menú principal.

Gráficos medievales

Una vez que pasamos los dos minutos (o más, dependiendo del sistema) de espera, nos encontramos con unos gráficos que tranquilamente podrían pertenecer a algo del año 2000 o 2001, si bien es un adelanto respecto de la entrega anterior y si bien corre a una velocidad aceptable mientras estemos construyendo nuestra comunidad medieval, a la hora de las batallas, el motor del juego hace agua por todos lados disminuyendo considerablemente los cuadros por segundo incluso corriendo con una placa de video de última generación. Como si esto no fuera suficiente, no hace falta más que hacer algunos movimientos de cámara para notar defectos en las corrientes de agua o en estructuras en las cuales se tendría que haber centrado toda la atención, como son ser los castillos.

¿Inteligencia artificial? ¿Qué es eso, existe?

Antes de ponerme a hablar sobre el modo de juego, voy a dedicarle algunas líneas a la peor inteligencia artificial que he tenido el placer de disfrutar. Es tan mala que incluso los fantasmitas del Pac Man se mueven con más coherencia que nuestras unidades, parece que el entrenamiento no era muy efectivo que digamos en la Edad Media ya que no saben atacar ni defender, mucho menos moverse con algo de orden a pesar de mis constantes (e inútiles) esfuerzos para que se mantuvieran en formación.



Castillito sin gracia

Así como la inteligencia artificial de nuestras unidades no es muy buena que digamos, la de los enemigos tampoco se destaca, y al no tener un comandante humano que los mantenga relativamente ordenados, demuestran ser incapaces de reaccionar ante los errores más idiotas. Uno puede utilizar con todo despecho al protagonista del juego sin preocuparse porque la máquina se aproveche de la situación e incluso cae ante la vieja estrategia de atraer unidades usando algún señuelo, ya que dejan de reaccionar una vez que este queda fuera de su alcance.

50% y 50%

Incluso con la IA rota ¿Todavía nos queda algo que pueda ser divertido? Si, afortunadamente todo no es combate, una gran porción del juego se centra en la construcción y


La infame pantalla de Loading

administración de una comunidad medieval. Recordando que todo debe hacerse dentro de la base, deberemos lograr una serie de condiciones si es que queremos que todo marche sobre ruedas y atraigamos cada vez más gente dispuesta a trabajar para nosotros. Siguiendo la línea de juegos como los Settlers e incluso el Theme Park, cada uno de nuestros habitantes tiene una serie de necesidades materiales y problemas que deberemos solucionar y como era de esperarse el armar una cadena productiva que funcione resulta vital para conseguir nuestros fines.

Había una vez… truz

El juego nos propone dos tipos de campañas, una centrada en el combate y otra pacífica. La segunda es algo así como un modo libre, nuestro Rey, viendo lo mal que se encuentra la economía del reino nos ordena que solucionemos la situación. Aquí no tendremos más problemas que algunos ataques de bárbaros y podremos concentrarnos en el porcentaje del juego que funciona de forma aceptable. De más está decir que la primera sufre muchísimo debido a los problemas del juego, y, como si no fuera suficiente, la historia es aburrida y la estructura de las misiones no tiene mucha coherencia interrumpiendo la acción con alguna conversación mediocre y sobreactuada digna de las mejores actuaciones con sombras chinescas, e incluso con algún video.

Una interfase digna de un ciego

La interfase no se podía quedar atrás, siguiendo con la tradición ya establecida por los aspectos anteriormente mencionados, esta parece haber sido diseñada por un ciego, un epiléptico, o por un ciego epiléptico. Desde el vamos, el juego nos permite hacer un interesante viaje a través del tiempo, olvidándose de que el Mouse tiene más de un botón y de que es prácticamente una obligación que dos clicks sobre una unidad nos permitan seleccionar todas las mismas unidades del mismo tipo que se encuentren en las cercanías. Otro defecto importante de la interfase es que nos obliga a transitar una serie de menús en lugar de mostrar la información más relevante directamente en pantalla, es un parto tener que navegar cuando es información a la que se debería poder acceder sin complicación alguna.

Si se mueven como idiotas, y suenan como idiotas…

La música probablemente sea el único aspecto salvable de este título, es más, estoy seguro de que quien la compuso no tenía nada que ver con la empresa y probablemente debe estar llorando por los rincones al enterarse de que tan interesantes piezas musicales son el acompañamiento de este monumento a la mediocridad que han venido a llamar Stronghold 2. De los sonidos, poco se puede decir, las unidades suenan como las del Warcraft III excepto que más idiotas y el resto pasa sin pena ni gloria.

En resumen…

Este es un juego malo, no tiene absolutamente nada que resalte y lo peor de todo es que con algunos meses más podría haber sido algo pasable, incluso divertido. Una lástima. Me hubiera gustado probarlo en multiplayer, pero desafortunadamente todavía no se encontraba disponible.







PUNTAJE: Un simulador de castillos

40% MALO

FICHA TÉCNICA: Género: RTS | Desarrollador: Firefly Studios Ltd. | Distribuidor: Take2 | Soporte multiplayer: No

+ La música, algo de la administración de comunidades.

– El resto.



STILL LIFE

VAS A MORIR DIEGO BELTRAMI... ¡WIII!

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 800Mhz – Placa de video de 32Mb con Hardware T&L – 128Mb de RAM - 600Mb de espacio en el disco rígido
CORRE AL MANGO	Procesador de 1Ghz – Placa de video de 128Mb compatible con DirectX 9 – 256Mb de RAM - 1.2Gb de espacio en el disco rígido

POR Maximiliano Nicoletti



Tiempo atrás existió un juego de aventuras gráficas que, aun cuando su historia era peculiar y entretenida, era tan feo, vacío y falto de detalles y corrección que se ganó el odio de este escritor. Dicho juego se hacía llamar Post Mortem, y su nombre no hacía más que irritarme. El tiempo pasó y el juego fue olvidado. Hasta que, un día, como por casualidad, el jefe de redacción de Gaming Factor dijo "Maxi, este mes te encargás del Still Life", y Maxi aceptó gustoso. No había nada más bonito que jugar una linda aventura gráfica en esta época falta de las mismas. Pero Maxi no sabía el terrible error que había cometido: Still Life era la continuación de Post Mortem. Así que ahora, les presento este juego, con un simple mensaje: Diego, algún día voy a tener mi venganza.

Pronto descubrí que estaba equivocado. A pesar del enojo que tuve cuando descubrí que, además de Victoria McPherson, debería volver a tomar el rol de Gus McPherson en ciertos capítulos del juego, para esa altura el juego ya me había atrapado de lleno.
La historia comienza cuando Victoria, una brillante investigadora del FBI y nieta de Gus McPherson, quien se encuentra investigando un caso de homicidio en serie, es llamada a la escena del crimen de la quinta víctima. El caso no tiene más que una montaña de pistas que son simplemente circunstanciales y un jefe molesto que parece querer detener cada avance que se logra. Bajo esta situación conocemos a Victoria y comenzaremos a jugar manejándola. Pero Still Life tiene un segundo personaje, Gus McPherson, que hará su aparición en cuanto Victoria se tome un recreo para leer las viejas memorias de su abuelo, específicamente un sector en el que Gus, investigador privado y pintor, es contratado por un caso en Praga, en los años '20, muy similar al que su nieta se encuentra investigando en la actualidad en Chicago.
De esta forma se da la presentación de ambos personajes y una de las pocas buenas aventuras gráficas que me di el lujito de jugar en los últimos tiempos.



Planeando la venganza...

Oh, ¡mis queridos lectores! Pasen, pensé que ya se habían cansado de leer. Dejaré mis afilados cuchillos a un lado para presentarles un poco de las características de esta hermosa aventura gráfica. Still Life es un juego sencillo en el que no necesitamos nada más que un mouse que tenga por lo menos dos botones, por lo que un mouse de iMac no nos va a servir mucho que digamos. Una vez que pasamos el curso básico de manejo de un mouse, el resto es fácil. Tan fácil como planear la muerte de tu jefe de redacción. El juego es una aventura gráfica "Point & Click" (apuntar y clickear) cualquiera, en la que deberemos buscar en la pantalla que el cursor cambie de forma para interactuar con algún objeto del mismo. Pero eso no quiere decir que puzzles, pistas y conversaciones van a estar al alcance de la mano, sino todo lo contrario. Los puzzles van avanzando en dificultad a medida que el juego se acerca al final, y hay que usar mucho el bocho para resolverlos. Gente vaga, a cuidarse.
A pesar de ser un poco corto y tener una re-jugabilidad nula, cada puzzle puede tomarnos una buena cantidad de tiempo en ser resueltos, por lo que las horas de juego pueden aumentar según la velocidad de cada uno a la hora de pensar.
El sistema de conversaciones no se compone de esas largas listas de cincuenta opciones en las que eligiendo una de ellas, desplegaba un nuevo menú de cosas a decir, sino que se compone de dos opciones: si clickeamos con el botón izquierdo del mouse, hablaremos de temas relacionados con la trama o la investigación, mientras que si clickeamos con el derecho, nos iremos por las ramas y charlaremos de cualquier otra cosa. Normalmente, ambas están relacionadas, así que deberemos mezclar ambos temas de conversación para agrandar nuestras opciones en la charla y seguir avanzando.





¡Muere! ¡MUERE! ¡MUEEEEEREEEEE, BELTRAMI!

Sangre y violencia no nos van a faltar en este juego, a pesar de que no haya ningún Director de revista a quien dispararle. Los escenarios del juego son comúnmente oscuros y con un aire de suspenso muy bien recreado, aunque cada tanto, como en la casa de los McPherson, nos encontramos con lugares agradables y cálidos. Gráficamente entonces, se podría decir que el juego está perfectamente armado. Pero nada es perfecto. Los modelos, a pesar de estar muy bien logrados y bastante bien detallados, muchas veces, y sobre todo a la hora de hacerlos correr de un lado a otro, tienen movimientos acartonados, cerrados y muy fuleros en si. Asimismo, muchas veces, las texturas de los modelos se desprenderán, notándose así la unión de los polígonos. Como decía, nada es perfecto.
Las cinemáticas son lo mejor de Still Life. Muy bien logradas y compaginadas, con una animación bastante bien hecha, le dan mucho color al juego y es muy entretenido ver algunas de ellas una vez terminado el juego. Punto a favor para la continuación del innombrable (¿se nota que no me gustó el Post Mortem?).
Voces y sonidos son un logro. Los actores que dieron vida a los personajes tienen, en muchos casos, no en todos, la tonalidad perfecta y el ánimo justo de la escena, lo que hace las conversaciones todavía más amenas. Pero siempre hay algún actor que sobreactúa o falla algún tono. Una vez más, no todo es perfecto. Ni mis intentos de asesinar a Beltrami (van 15 y contando).
La música, por otro lado, brilla por su ausencia. Aunque en las cinemáticas está perfectamente compaginada, durante el juego está siempre baja en volumen, aunque la subas en el panel de opciones, y no tiene la fuerza suficiente que algunos ambientes y escenarios necesitan.

Miserabilizando la cosa

Nos encontramos ante una de las mejores aventuras gráficas que vemos en los últimos años. A pesar de no ser perfecta, Still Life, al contrario que su predecesora, atrapa y mucho. Es de imagen amena, con una historia muy envolvente y unas cinemáticas muy copadas. Perderse la posibilidad de jugar a este juego no es una opción.

+ Buena ambientación en cuanto a gráficos, sonido y voces. Historia atrapante y gran variedad de puzzles.

− Modelos acartonados. Música ausente. Corto para aquellos que todavía tienen ganas de pensar un ratito. Haber fallado en lo de liquidar a Beltrami por darme la continuación del Post Mortem.

PUNTAJE: Una aventura gráfica que dista de ser excelente, pero al mismo tiempo está muy lejos de ser mala.
79% MUY BUENA

FICHA TÉCNICA:
Género: Aventura Gráfica | Desarrollador: Microids | Distribuidor: The Adventure Company | Soporte multiplayer: No

DUNGEON LORDS

UN RPG MÁS DEL MONTÓN, QUE PODRÍA HABER SIDO INTERESANTE CON UN POCO MÁS DE DESARROLLO...

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz – 384Mb de RAM – Placa de video de 64Mb
CORRE AL MANGO	Procesador de 2.4Ghz – 512Mb de RAM – Placa de video de 128 MB

POR Juan Marcos Victorio


Deja de mirarme el culo o vas a probar mi espada

Es difícil la vida del escritor de reviews. Seguro que están pensando: ¿Vida difícil? ¡Ja! ¡Si te la pasas jugando! ¡Eso no es trabajar! Lamentablemente debo desmitificar esto y contarles la verdad de la milanesa: Los tiempos de entrega de las notas, y a veces los juegos que nos toca revisar rara vez son productos que jugaríamos de otra manera.
La cantidad de juegos que debemos terminar, a pesar de ser malos, es enorme. La vida del escritor de reviews no es tan simple y feliz como creen. Nunca es divertido revisar un juego a medio terminar, porque uno se queda con dudas, pensando cuan bueno pudo ser si hubiera tenido algo más de tiempo invertido en él. Dungeon Lords se ajusta a ese modelo, el típico juego que podría haber sido excelente, pero por cuestiones de tiempo de desarrollo, termina a medio camino entre la mediocridad y la genialidad. Dungeon Lords es un juego de rol, en el cual el combate está más orientado a la acción que en la mayoría de estos de juegos. Tiene unos gráficos agradables y que cumplen, a pesar de no ser brillantes, un sonido interesante con algunos buenos efectos, y una historia que, dentro de lo trillado del bien y el mal, termina atrapando. ¿Cuál es el problema entonces?


La pantalla que permite ver cuan grosos somos

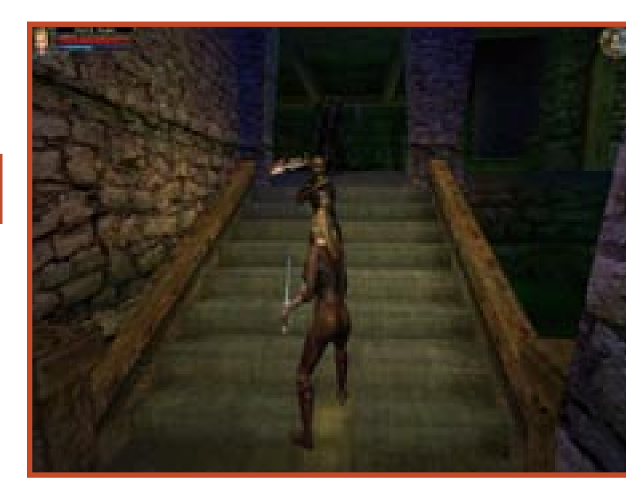
Otra vez lo mismo: ¡Se nos llenó de bichos la casa!

Si, de nuevo lo más temido: ¡bugs! El juego está minado de ellos, e incluso hay características mencionadas en el manual, en la ayuda del juego y en los menús que no están habilitadas. Para que se hagan una idea, a los tres días de salir el juego ya había un parche que solucionaba algunas de estas falencias. Y de todas maneras hay muchos inconvenientes que aún persisten: largos tiempos de carga, tirones en el medio de un mapa que pueden causar que terminemos de barbacoa de goblin, características del juego que directamente no funcionan, y muchos errores más que descubrirán si se animan a probarlo.
Uno de los problemas más molestos es la ausencia total de mapa, algo importantísimo en un juego de este tipo, y para peor aún el mapa está mencionado en la ayuda del juego apenas comenzamos, e incluso viene con una tecla seteada por defecto, pero no funciona aunque le modifiquemos la tecla desde la configuración.
Una vergüenza. Cuando uno adquiere un juego espera tener un producto terminado en sus manos, y a lo sumo que los parches sirvan para corregir errores o agregar mapas o características nuevas, pero esto ya es demasiado. El juego no está terminado, y los errores y problemas que tiene complican mucho la jugabilidad.


A este lo puse en carbonita como a Han Solo

Veamos lo bueno, que tenerlo lo tiene, y en buenas cantidades…

El juego, a pesar de sus problemas, tiene detalles e ideas interesantes. El sistema de lucha es bastante simple y permite que se enganche cualquier jugador, por más que no sea un fan de los RPG. El inconveniente de esto es que las batallas se tornan bastante repetitivas, y en circunstancias se vuelven muy pesadas, sobre todo cuando estamos rodeados de enemigos débiles, pero que en cantidad nos complican y molestan. Otro punto alto es el sistema de cámaras, la misma se ubica por sobre los hombros de nuestro personaje, pero con la particularidad de no ser totalmente fija, sino que nos permite un control casi completo sobre su posición. Tan sólo con el mouse, o un par de teclas, podemos cambiar la inclinación y distancia, y colocar la vista a nuestro gusto. Técnicamente el juego es bueno, aunque no sobresaliente, con gráficos y sonido aceptables, diseño de modelos algo simples, pero tampoco son un cubo con dos patas y brazos revoleándonos un hacha. Por el lado de la diversidad a la hora de jugar,



tenemos una buena cantidad de items y magias, enemigos bien realizados, y una historia competente, dentro de la mediocridad a la que nos tienen acostumbrados las ultimas producciones.
Una característica que me sedujo de Dungeon Lords, y me llevó a seguir jugándolo a pesar de sus defectos, es la forma en que se avanza de nivel y se ganan y mejoran las habilidades. Vamos sumando puntos que nos ayudan a subir de nivel, pero al mismo tiempo nos sirven para ir gastándolos, tanto en las habilidades como en las estadísticas de nuestro personaje. Las combinaciones que podemos lograr, primero seleccionando el tipo de PJ (guerrero, mago, ladrón, etc), y luego personalizándolo a nuestro antojo con las habilidades que nos parezca, nos aseguran unas cuantas horas de entretenimiento frente al monitor.

¿En que quedamos? Primero que era mediocre, ¿Ahora resulta que tiene cosas buenas?

Exactamente esa es la sensación que deja Dungeon Lords, mezclada entre el amor y el odio. Uno se debate, ¿sigo jugando y le exprimo las cosas buenas que tiene? ¿O termino de hartarme y lo desinstalo? La respuesta no es simple, y depende de muchos factores. Principalmente si sos asiduo a los juegos de rol y ya te jugaste todos los que tuviste a mano,entonces puede ser un salvavidas en el oceano de FPS'que inundan el mercado. Si pensás darle una oportunidad, tené en cuenta que el parche es obligatorio para tener una experiencia dentro de todo satisfactoria. Y estate atento a nuevos parches que corrijan más bugs, y agreguen las características que les faltan desarrollar. Yo por mi parte, me estoy armando un ladrón con excelente habilidad en el uso del arco y flecha, así que para todos los orcos y goblins que leen Gaming Factor: cuídense la cola, porque esta noche salgo de cacería.



+ Algunos diseños son interesantes, la historia es llevadera, la cámara y el manejo de la misma es muy intuitivo. Simple de jugar y entretenido.

– Bugs, el juego no está completo, los tiempos de carga son algo altos, aun más bugs que lo convierten (incluso con el parche) en un juego difícil de aguantar por mucho tiempo si no sos fanático del rol.

PUNTAJE: Un RPG a medio hacer — 67% — BUENO

FICHA TÉCNICA: Género: RPG | Desarrollador: Heuristic Park | Distribuidor: DreamCatcher Interactive | Soporte multiplayer: Internet/LAN hasta 8 jugadores

LOGITECH MX 518

DISEÑO PARA GAMERS

POR Gustavo Greggi

Quizás no todos noten que los mouse es un elemento vital de la PC. Muchos piensan que es algo standart. ¿Pero qué pasa cuándo llega algo que nos saca de los normal y transforma la manera de ver dicho elemento?. Hace un tiempo ya que el mouse se ha transformado en un elemento útil a la hora de repartir balas digitales en el mundo de los FPS´s.
Para ponernos en ventaja llega este mouse, el Logitech® MX™518 Gaming-Grade™ Optical Mouse. Vistoso pero austero, se destaca, como en toda la línea MX, lo ergonómico de este Mouse.
Su principal característica, que lo separa de sus competidores es su capacidad para cambiar su sensibilidad durante el juego. Puede pasar de 1600 dpi a 800 o 400 con solo apretar un botón. Algo que promete, y mucho.

Por partes, como dijo Jack

Los elementos más destacados del mouse son: dos botónes en la cara izquierda que permiten navegar eficientemente en Internet reemplazando a los botones de navegación.
La típica ruedíta con las mismas funciones básicas de scroll (y que también nos permiten elegir el arma precisa para ajustiar correctamente al charlie de turno).
El rey de esta nota, el nuevo sensor óptico que permite resoluciones de hasta 1600ppp(dpi´s), con un juego de botones ubicados uno arriba y otro por debajo de la ruedita que sirven para ajustar la resolución.
Además hay un botón que sirve para seleccionar el programas queremos pasar arriba de la visualización, que reemplazaría a la combinación ALT+TAB de Windows.
En resumen, posee todas las características del MX510, que para los que se las perdieron son la cantidad de botones y la posibilidad de configurar cualquier funcion en los mismos, con mínimas diferencias en cuanto a lo que analizamos a continuación...

Promesas

Prometió y cumplió. El mouse se desempeña de maravilla. Permite ajustar a gusto las resoluciones (que si instalan el paquete de soft que viene con el producto permite hasta cinco grados de resolución). Si al principio parece un poco incontrolable es solo por la falta de práctica. Con un poco de uso notarán que los movimientos son precisos, independientemente de la resolución.
En la practica el mouse se comporta correctamente, la habilidad de cambiar de resolución es practica y fácil, gracias a sus botones, aunque no se encuentra ninguna utilidad para que nos muestre en pantalla sobre que resolución estamos trabajando, al principio esta falta nos puede llegar a molestar, ya que en los momentos en que apremia salir corriendo de nuestros enemigos el movimiento es lento cuando estamos en 1600DPI.
Luego de un par de horas de practica ya no sucede este problema, pero surge otro: cuando regresamos a nuestro mouse anterior, se extraña esta particularidad del MX518.

Conclusiones

Un excelente mouse, de buen acabado, con opción para ajuste de resolución "on the fly", o sea, en cualquier programa que se este corriendo y un muy buen soft para acompañarlo. Es hermoso y sería perfecto, lástima que en nuestro país los precios de este chichín son casi 30 U$s más que en su país de origen (no, no China), EE.UU... Con un precio que ronda los 75 u$s es algo que, para nuestro pobre y lastimado bolsillo, se nos hace muy "pesado". Pero como lo barato sale caro, y lo caro, caro, no hay más remedio. Si sos fan de los juegos en primera o tercera persona, este mouse puede ser lo justo para vos.

Datos técnicos

Procesamiento: 5.8 Mpixels/Segundo
Resolución Nativa: 1600 DPI, ajustable a 800 y 400 dpi.
Aceleración: 15g
Salida 16 bits por eje.
Conexion: USB
Requisitos: Windows XP y un puerto USB.

PUNTAJE: Un nuevo mouse de la línea logitech para hacer realidad las oraciones de los gamers posta.

91%

CLÁSICO

FICHA TÉCNICA:

+ Todo... El manejo para cambiar las resoluciones y el modelo ergonómico se destacan.
- El precio, que es casi 30 u$s más alto que en USA

TRUCOS

TODO LO QUE LOS LAMERS NECESITAN

Act of War: Direct Action

Durante el juego (en single player obviamente) presionen Enter e introduzcan alguno de los siguientes trucos:

fortknox = mil guitas
yeepeekaye = Cae una bomba nuclear
ineedalltechnos = desbloquea el árbol tecnológico y te da plata ilimitada

Psychonauts

Durante el juego tienen que presionar diferentes combinaciones de teclas:

Munición al máximo: Click de la rueda del mouse, barra espaciadora, tab, tab, F, X

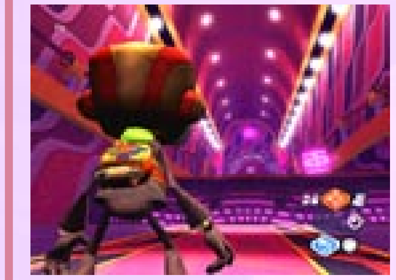
Todos los poderes: X, X, F, E, Tab, F

Vidas al máximo: Tab, E, E, X, barra espaciadora, Click de la rueda del mouse

Todos los poderes al máximo: Click de la rueda del mouse, Tab, E, X, E

Obtener todos los items del nivel: Click de la rueda del mouse, X, E, E, Click del botón derecho del mouse, Tab, F

Arrowheads al máximo: Barra espaciadora, Click de la rueda del mouse, T, E, F, click del botón izquierdo del mouse



Empire Earth 2

Durante el juego presionen Enter para activar la consola y ahí introduzcan alguno de los siguientes trucos:

idontcheat = Desactiva los trucos
icheat = Los activa

loot = Da 10k de cada recurso
taxes = Nos saca 100 de cada recurso
punish = Daña a la unidad seleccionada
convert = Convierte en nuestra a la unidad seleccionada
recharge me = Poder al 100% de la unidad seleccionada
win = Ganar el nivel
toggle fog = Activa / desactiva el fog of war
sea monkeys = Activa / desactiva la construcción instantánea
epoch up = Avanza una época
give tech = Aumenta 50 puntos de tecnología
play god = Activa / desactiva el modo Dios

SWAT4

En la consola introduzcan los siguientes códigos:

behindview 1 - Activa la cámara en tercera persona
behindview 0 - Desactiva la cámara en tercera persona
Freecamera 1/0 - Cámara libre
Fly - Volar
Ghost - Caminar a traves de las paredes
God - Invincibilidad
Invisible - Exactamente eso
KillAll - Mata a todos los enemigos del mapa
SetCameraDist # - Cambia la distancia de la cámara a # número
SetSpeed # - Modifica la velocidad del jugador a # número
open "nombre del mapa" - Cambia al nivel indicado

Nombre de los niveles:

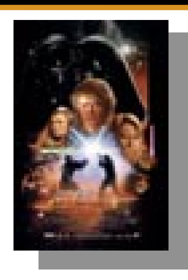
MP-ABomb
MP-ArmsDeal
MP-AutoGarage
MP-Casino
MP-Courthouse
MP-DNA
MP-FairfaxResidence
MP-Foodwall
MP-Hospital
MP-MeatBarn
MP-PowerPlant
MP-RedLibrary
MP-Tenement
MP-Training
SP-ABomb
SP-ArmsDeal
SP-AutoGarage
SP-Casino
SP-ConvenienceStore
SP-DNA
SP-FairFaxResidence
SP-FoodWall
SP-Hospital
SP-Hotel
SP-JewelryHeist
SP-RedLibrary
SP-Tenement
SP-Training
swat_splashscene

Pariah

En la consola introduzcan los siguientes códigos

god = Modo Dios
fly = Volar
walk = Para desactivar el truco anterior
allweapons = Te da todas las armas
ghost = Atravesar paredes
allammo = Munición al mango
invisible 1 = Activa la invisibilidad
invisible 0 = Desactiva la invisibilidad
killall = Mata a todos los enemigos

OPINIÓN



STAR WARS: EPISODE 3
REVENGE OF THE SITH

LUCAS, ¡SOY TU PADRE!

POR Juan Marcos Victorio

Salgo de la sala cinematográfica el día Jueves 19, casi a las 3 de la mañana, con la cabeza algo embotada, con imágenes aún dándome vueltas, con emociones fuertes corriendo por mis venas. Recién terminaba de ver el capítulo final de la saga galáctica de George Lucas. Y los cientos de personas que fuimos a verla en su pre-estreno salíamos excitados de la misma manera. La película es realmente muy buena, un digno final para la saga mas importante de la historia del cine. Tiene todo lo necesario: actuaciones correctas (nunca esperé una gran actuación en una película de Star Wars), efectos perfectos (los mejores vistos hasta hoy en la pantalla grande), banda sonora acorde a las situaciones y emociones, fotografía impecable, y lo más importante y que parecía faltarle a esta nueva trilogía, emotividad.

Este episodio se encarga de cerrar la segunda trilogía, y al mismo tiempo crear la conexión con la vieja. La transición está hecha de una manera interesante, tanto la que convierte a la República en un Imperio, como la que lleva a Anakin a tomar decisiones erradas y transformarse en Lord Vader.

Mención especial merece Ian McDiarmid. La personificación que hace de Palpatine es grandiosa. La forma en que manipula a Anakin y lo hace dudar, la manera en la que se pone en el papel de víctima, y como va tejiendo su maraña de engaños hasta lograr sus objetivos, es el punto más alto del episodio. Ciertas escenas son impresionantes, como la de apertura, en la cual vemos dos Jedi starfighters volando solos en aparente paz, para luego dar un giro y mostrar la inmensa batalla sobre el cielo de Coruscant. Las peleas de sables láser son las más rápidas y emocionales de la saga. Desde Windu, pasando por Yoda, Darth Sidious, Obi Wan y Anakin, todos pelean con estilos bien personales, y cuentan con unas coreografías aceitadas a la perfección. Es imposible perderse esta peli en el cine, es el evento cinematográfico que todos estábamos esperando, y cumple con creces las expectativas. Como le dice Vader a Obi Wan en el cuarto episodio:



The circle is now complete!

POR Diego Beltrami

La verdad es que estoy asombrado. Lucas logró algo que creía imposible... Hizo una película aun peor de lo que me había imaginado.

Para empezar, a todos ustedes que creyeron haber visto una película, lamento decepcionarlos: lo que vieron esa una larga publicidad de Industrial Light & Magic. En esta cosa, la "historia" esta a favor de los efectos, a diferencia de cómo debe ser en el mundo real. Podría decirse que cualquier persona capaz de "ver entre líneas" puede notar como en varias escenas todo apunta a resaltar dramáticamente el uso de algún efecto. El no usar ningún escenario real y generar todo por CGI no hace más que darme la razón. Obviamente, como consecuencia del uso abusivo de CGI la estética es la primera en verse perjudicada. No solo todo tiene un brillo que da la impresión de que cada cosa en el mundo esta plastificada, sino que hay errores groseros. Si bien hay cosas muy bien hechas, tanto CGI termina saturando y en una película que trata de parecer realista termina notándose asquerosamente artificial.

Volviendo a lo que es película, tristemente Lucas demostró que si el actor no esta hecho de bits, no sabe dirigirlo. Las actuaciones son patéticas, incluso actores de la talla de McGregor o Portman protagonizan escenas dignas de un culebrón venezolano. Sorprendentemente los actores con más personalidad y carisma son los droides de la federación de comercio.

Ahora si, lo peor de todo es lo mal armada que esta la película. Durante toda la película los antagonistas directos únicamente están para pelear y morir. El eje de la película -que supuestamente es la caída de Anakin al lado oscuro- queda opacado por la cantidad de escenas innecesarias incluidas en la película. Las transiciones y los tiempos están muy mal manejados haciendo que la primer parte sea un embole total. Desgraciadamente no puedo puntualizar a riesgo de arruinarle la película a alguien, sino podría seguir un buen rato.

Y para colmo Lucas no quedó contento con haber arruinado al villano más imponente de toda la historia del cine, sino que termina burlándose de todos los fanáticos dejando vivo a Jar Jar, más no les puedo cagar la película.




BLUE XPRESS
HARD / SOFT
TODO EL HARDWARE QUE BUSCAS
TODO EL PODER QUE DESEAS EN TU PC
SOLO EN
BLUEXPRESS
MEGA
AMD 64 Athlon
www.BLUEXPRESS.com.ar
BlueXpress.com.ar © 2004